

COMMODORE VILÁG 4.

49 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



Hát elérkezett az új évtized... A CoV népes gárdája az újság minden olvasójának Boldog Új Év(tized)et kíván (ezt ugyan már megtettük a CoV 3-ban is — mindenestre jobb kétszer, mint egyszer se...

A Programküldő Szolgálattal kapcsolatban: egyértelműen ez az az oldal, amelyen a CoV a legnagyobb támadási felületet mutatta az olvasóknak. Hiába írtuk meg ezerszer is, hogy ez a vállalkozás tőlünk teljesen független — mindig hozzánk jöttek az újabb levelek, amelyek e kazetták minőségét, árát, a kollekciók összetételét méltatták néhány keresetlen szóval... A Programküldő Szolgálat már nem használja e postafiókunkat (új címük a belső borítón található), így felhívánk olvasóink figyelmét, hogy a megrendelt programokkal kapcsolatos reklamációkat és rendeléseiket, **NE a CoV/SpV közös címre**, hanem a Szolgálat új címére továbbítsák. Azt azonban még megjegyeznénk, hogy ha esetleg valakinek az lenne a problémája, hogy a kazettáról nem jön be egyetlen program sem, annak ajánljuk szíves figyelmébe a belső borítón elhelyezkedő "mesét".

A tervezett áremelésről: nem tervezünk áremelést. Természetesen azt mindenki beláthatja, hogy ha az infláció rohamos mértékben növekszik, akkor decemberben talán 49,— Ft-ért már csak egy kiló kenyeret lehet majd kapni. Ez esetben kénytelenek leszünk mi is ez árakkal lépést tartani. Összehasonlításképpen talán érdekes lesz az olvasóknak, ha pérhuzamot vonunk a CoV 1 bevezetője (ehol 16,— Ft/db nyomdaköltségről beszéltünk) és a jelenlegi állapot között: ez ugyanis per pillanat 22,— Ft.

A képek minősége már az 1. szám óta gyenge oldala a CoV-nek, de ez az 1.75-ön teljesen kívülálló probléma volt — nem rajtunk múlt, hogy ez lett belőlük. Hosszas könyörgéseink úgy tűnik meghallgatásra találtak a Pátria Nyomdánál, de e sorok írásakor még semmit sem tudunk az eredményről — az olvasó már bizonyára többet...

Mint a levelezési rovat terjedelmén is látható, CoVboy imperializmusa határtalan: a 2. számban még csak egy oldal, a 3-ban kettő és most már három. Érző lelkek most sikoltva kaphatnak a szívükhöz: "Jézus Mária, mi lesz ebből?!" Mi lenne? Semmi — a CoV 5-ben szépen visszaballeg a két oldalra, és azon az oldalon, ahol most a két idióta "Megalevele" díszel, megindul a "CoV a Commodore-táborért"-mozgalom. Ez e következőt jelenti: számos olyan levél érkezett hozzánk, amelyben olvasóink az apróhirdetéseket, keres/kínálokat illetve a Top-listát hiányolták. Ezen az oldalon bárki hirdethet, kereshet és kínálhat, sőt esetleg beküldött Top-listát is leközlünk. Tudomásunk szerint a hirdetés más újságoknál pénzbe kerül — természetesen nálunk INGYENES. Igyekszünk mindenkinek e hirdetést EGYSZER leközlölni (esetleg ekkor belülről lesz íve az az oldal), de reménykedünk, hogy a szöveg hosszánál tekintettel lesznek a többiekre is. Pl. a következő hirdetést képzeltük el szabvány méretűnek (ez az első valódi hirdetés!):

"C64-es könyvek, valamint a Mikromagazin és Mikrovilág régebbi számai olcsón eladók! Keresek AMIGA 500 kapcsolási rajzot és SEKA Assembler-leírást! íj. Fekete László, Budapest, Petri u. 43. 1172"

Mivel ez a lehetőség teljesen gratis a CoV-tól, a hirdetésekkel kapcsolatban nem fogadunk el semmiféle reklamációt ("Miért nem jelent meg?", "Ilyen cím nem is létezik!", stb) — az ilyen tartalmú leveleket az asztal rövidebb lábának alátámasztására fogjuk felhasználni. Tehát a lehetőség adott...

Ja, és még valami: számos levélíróknak üzeni "a Kodreán'89", hogy van önkritikája. Ezért lesz jövő hónaptól "Kodreán'90"

Na, jó mulatást...!

HOSTAGES • Infogrames

A terrorista cselekmények és a tuszdrámák sajnos modern korunk velejárói: nap mint nap hallhatunk a rádióban és a tv-ban hasonló történeteket (ETA, IRA és hasonlók szereplésével). Az Infogrames játékegyenlő a hasonló helyzetet elhajtja: dale magunkat egy állam nagykövetségére legyvaras tamaddk hatoltak be ahol foglyul ejtettek az epuladen tartozkodo diplomatakat es e krandeltseg szamalyzatot. A tuszok alattart csareda szabad alvonulst es nehany dutyiben lavö elvberatjuk szadedonengadeset követelik (akikat egyebkent a múlt haten fogtak el e szomszadban levö kvatsegen, ehdi nehany tuszt ejtettek es azt követelték hogy nehany beretjüket engedjak szabadon akiket az az alötti heten fogtak el 2 kovetsseggel odedb, mert tuszul ejtettek nehany diplomatakat es azt követelték – es így tovabb, az ordogi kor ismet bezarult).



A játékban egy terroristaellenes kommando parancsnokának a szerepét játszuk. Mindenekelőtt be kell jutnunk az épületbe és a terroristákat megkezdelyozni ebben, hogy e tuszokban (es bannunk) kárt tegyenek és – az t drányi időlimten belül – az összes terroristát likvidálni. Ez természetesen heveny lövdidozást fog jelenteni – persze ahhoz alödd be is kell jutnunk. A csapatunk két rászödi áll, mesterloveszek es kommandosok. Jöi hangzó müveszneveket viselnek (DELTA, ECHO BRAVO, stb.), ezekkel hivatkozhatunk rájuk. Elöször a mesterloveszeket kell elhelyeznünk a megfelelö löalrasokba, hogy fedezni tudjak a tatöröl kotelen leereszkedö kommandosokat. A terroristák azonban reflektorokkal pösztazzek az utcát es ne a szaladd mesterloveszunkat aszra veszik, azonnal tüzet nyitnak rá. A tüzeles alkerulesere erdekes mozgásokat vehetünk emderunkkel, de az utcafaldn levö adlakmelyadesak is fedezseket szolgálnak. Miutan a mesterloveszek közül legarabb egy elérte a kijelölt pozíciót, indíthatjuk a kommandosokat (persze ne lehet, akkor azon az oldalon, amelyet valamelyik mesterlovesz fedez). Az épület egyik falát találjuk a mesterlovasz azamszögeböl, a célkereszt pontosan ezen az eblakdn van, amelyen a tatöröl leereszkedö kommandós megpróbálja a bajutást. Az ablakot csak akkor tudjuk berogni vele, ha mögötte nem tünik fel egy ember sziluettje – ilyenkor mindenki maga döntse el, hogy tüzele-e e mesterlovessezel vagy inkább visszamászik egy kicsit a kotelén, mert a sziluett egyarént lehet terrorista es tusze is. Ha legelabb egy kommandosunk bajutott az ablakon megkezdödnet a mászárlás az épületen belül. A kis tarkepen villogó pontok mutatják azoknak a személyeknek a mozgását, amelyek azon a szinten vannak, ahdi appan ez aktualis emberkenekkel vagyunk (különbözö pontok mutatják a terroristákat es e tuszokat). A terroristák ellen követendö eljérés valószínűleg nyilvánvalö: edjunk nekik e gápisztollyal (zart ajtön keresztül is löhetünk rájuk!). A tuszokat lehetőleg kíméljük a golyók káros hatásától – nem az e jötek célja, hogy minden elölenyt kiirtsunk az épületben. Neha a terroristák cselhez is folyamodnek, egy tuszt tartanak maguk alött fadzeknek.

A játék elöször Amigen jelent meg meg '89 tavaszán (a foto is addoi készült), majd a nyar végén követte a C-64-verzió is. Mindket verzió nagyon hangulatos (különsen az Amiga a digitalizált élöképeivel), bár maga a játék velük egy idő után már csak oncelu lövdidozának tünik. Mindent összevetve, az első denyomas pozitívadd róla, mint e következő. A játékkal kapcsolaiaban meg megjegyzeznék, hogy a Novotrada as az Infogrames között letrajott szerződés artemében a Novotrada 2C üzlethalözate nehény elég ynak számíto (vagy inkább nem olyan reginek). C-64-re készült Infogramas-jeteket (CAPTAIN BLOOD, PROHIBITION, stb.) forgalmaz hazetkban. Ezek között e játékok között van a HOSTAGES ("Tuszdräma") is – 549 – Ft-ért már kapható. (Ez nem reklam volt, csak egy tény – kommentár nélkül.)

Tartalomjegyzék

Az 1.75-é a szó	1
Játékismertető	2
– HOSTAGES • Infogrames	
– BATMAN – THE MOVIE • Ocean	
– BATTLE CHESS • Interplay	
DARK SIDE • Incentive	C-64 5
Játékismertető	Amiga 11
– GARFIELD – WINTER'S TAIL • The Edge	
– BEACH VOLLEY • Ocean	
– NORTH & SOUTH • Infogrames	
– VOYAGER • Ocean	
POPULOUS • Electronic Arts	Amiga 13
SPACE QUEST 2 • Sierra on Line	Amiga 19
KAZIK AND THE GHOSTS • Bruintron	PLUS4 20
Programozástechnika	PLUS4 21
ELITE	C-64, PLUS4, Amiga 23
Programozástechnika	C-64 25
A C-nyelv 4.rész	C-64, C-128 28
CoVboy levelezés	30

BATMAN – THE MOVIE • Ocean

A CoV Denavérpincebe kiküldött tudósítóje jelentette: "Hát kérem a Batmania még mindig változatlan erővel tombol a világon!" Egyébként – meglepő gyorsasággal – már hazánkban is elkezdtek a mozik nyomatni a filmet (igaz, hogy ez csak februárban fog megjelenni, de decemberben írjuk) szóval várhatóan a Betmen-őrület hozzánk is begyűrűzik (a kispárosok biztos legalább olyan jó üzletet fognak csinálni belőle, mint mondjuk a két ciméből – CoVboy) Itt van már a mozifilm alapján készült új BATMAN-játék is, ami az rgan eredeti THE MOVIE címet viseli. Már ajtattunk szót a CoV 2 "batmankooa-selban" is róla – most egy kicsit bővebben foglalkozunk vele. Kezdetben talán annyit hogy november végén/december elején az eruházak top-listái már úgy kezdődnek t. BATMAN – THE MOVIE (nem valószínű, hogy az fabuáng soket változnie – feltéve, hogy az Ocean ki nem rúkol addig egy újabb BATMAN-nel.)



Előzmények és kerettörténet most nincs – mindenki lemarhat a szerk moziba, ahol egy jegy váltása után mindanról tudomást szerezhet. Kezdetben vala tehát az alsó pálya, nevezetesen az Axi Vagyí Művek itt éppen perázs jelenetek folynak Gotham város rendőrségének valamint bűnözőinek részvételével. A rendőr bécsi pistolyt, a bűnözők gazgránetokkal vannak felszerelve – mindezen eszközöket természetesen nem aladják az arra járó Belmen-szarú képződmények ellen fordítani. További kellemetlenség, hogy – léven az egy vagyí gyer – néhány csóból sav is csapog, ami tudvalevőleg káros az egészségre. Főhősünk azonban végtelen Beteregggal (ven meg olyan, aki nem tudné mi az?) ven felszerelve, velelmit egy kötéllel is tel van szerelve. Az előbbi használata nyilvánvaló az utóbbin való lengedezés padrg nagyszerűen elképeszítő áthidalhatatlannak tűnő akadályok leküzdésére, valamint az éppen arra szülő szereplők fajbarúgasára. Persze ha e fának sikerül nakilengőözni, az már kevésbé egészséges – akarcsek a magasról való lepottynás. A gyer egyébként egy kb. 50-60 képernyőből álló labirintus (megláthatóan hasonló egy bizonyos ROBOCOP nevű – szintén Ocean – program egyik pályájára), amelynek pontosan az ellenkező végében egy Jack Napier nevű úr várja hősünket. A filmből mindenki magtudhatja, hogy kicsoda ő és mi is a teendő vele. A kovátkazó jelenetben Gotham City utcáin szegülődzünk Batmobile nevű járgenyunkon. Talán mondani sem kell, hogy ez utca teli ven mezsolakkal (a T betűt lafelejtették róluk) és randőrautókkal – ber az na zavarban sánkit, a Batmobile elég strapabíró szerkentű. Célnak, hogy hazamenjünk a Daneveroarangba. Az utat ehhez e képernyő falsó részén megjelenő sárga nyílak mutatják. Ha a nyíl feltéle mutat, egy olyan útkeresztő-dáshoz érkezünk, amelyben be kéná fordulnunk. Ilyankor nyomjuk meg e 'tűz' gombot – és mérís a kényervétel egy igen ároekes módját szemlálhetjük. (A képen is az látható – elmalatlileg. Bár námiileg sötét árnyalatú, ezért remáljuk, nem fog magárlani a nyomdanak. Ha esetleg egy nagy fekete teglalap lenne a helyén, akkor mindenki vegya úgy, hogy a kikapcsolt monitort fényképeztük.) Ha asetleg nem sikerült volna befordulnunk a jelzett kanyarban, ekkor – ekár ez ámokfutó homokfutó e futóhomokon – mindezt a forgalommal szemben vegyünk kényteleknek előadni, mert meg kell fordulnunk (gyabkánt hamarosan egy randőrkordonba szeladnánk bele). Amíg az a pálya námiileg más – nem két dimenzióban látjuk e pályát vízszintes scrollozással, hanem három dimenzióban (a la ROAD BLASTERS). Hm, az egy picit jobban fest így.

Hazaérve egy kis logikai feladvány elé kerülünk a pajkos Joker ugyanis otthoni dolgaink közül (C64-an 10. Amígán 8) megmérgette a keze ügyébe esőket – egészen pontosan három darabot. 1. parc laforgása alatt és korlátozott (64-an 11. Amígán 7) találgatási lehetőségből ki kell találnunk, hogy melyik az a három darab. A dolog kizárásos alapon megy: egyszerre három tárgyat tudunk vizsgálni, és a program mindig közli, hogy a három tárgyból heny olyan van, ami margezett. Az egész eljárás egy hegyománys térsasjátékhoz hasonlít, amikor ez egyik játékos által kitalált négy színt a másiknak ki kell találnia (e játék angol neve Mastermind, e pontos magyar nevét sajnos nem tudjuk – mindagy játékok közben ugys világos lesz, mire gondolunk). A következő szint a másodikhoz hasonló, csak nem eotzas folyik, hanem regulés, meghozza az univerzálisan felszerelt Batman másik tevélságleküző szerkezetén, a Batwingen (Batmobile rapulóan) Gotham City-ben éppen farsangi mulatság folyik, de rettanhetelen lőhősünknek sajnos nincs ideje szórakozásra (padig Kim Besmger-rel lehetne egy kicsit.) Joker legújabb trükkjét kell hatástalanítanunk. A város utcai felett lufballonok repkednek, amelyek mérges gázzal vannak töltve. A Batwing eles szárnyaival ki kell vőgnünk e orókat, amelyek a lufballonokat az őket hordozó teharautókhoz rögzítik. A leggomboknak nekimenni természetesen nem túl egészséges. Ha túl sok léggombot elhibaznánk vagy túl sokkal összeutkozunk, e mérges gáz elárasztja Gotham városát – amerek százai hainának nyomorult nslált, satobbi, satobbi (további rámségek kitéléása ez egészséges (?) olvasói fantáziára bízva). Amíg ez a rész megint más – e második pályához hasonlóan az is 3D kivitelezésben játszódik.

Az utolsó pálya ez elsőhöz hasonló, ez a városi ketadralis, amelynek a legteteten rejtőzött el Joker berátunk. A szereplők is ugyanazok, csak e feljutás vált egy kicsit nehezebbé (kicsit sok helyszin ven ebben a labirintusban, vslmint plusz kellematlanségek merulnak fel ez eltűnő pallók és e kihagyozet vesakat rejtő csapdák kápában). A ketadralis teteten pedig egy látrán állva ott vár minket a vigyorgó főellenség – Joker. Megkezdődhet e vég-ső összecsapás.

Az Ocean '88 karécsonyára a ROBOCOP-pal állt elő, ami négy hónapig állt e top-listák elején – a BATMAN THE MOVIE-nak is minden esélye megvan arra, hogy ugyenilyen sikorsorozatot arjen. Al Nagyszarú grafika, nagyszarú zene, nagyszerű játék – mit lehetne még mondani róle? Az Amiga-verzió mellettése ugyanez e hetvényon, különösen autózaskor és rapkedéskor úgy érezhetjük megunket, mintha e filmet néznénk. A digitizált hang is kallamas. BAAAAAAAAAAAAATMAAAAAAAAAAAAAAN

Katakis

Ezt a POKE-t Wallner Tamás, székszárdi olvasónk küldte be nekünk.

Töltsük be a játékot majd RESET. Ezután POKE 13999,173 POKE 14103,173 végül pedig SYS 2261 és örökéletünk lesz a játékban.

BATTLE CHESS • Interplay

Az Interplay ismét új előrelépést mutatkozott be a software-piecon a BARD'S TALE-sorozat és a NEUROMANCER után egy 3D sekkprogrammal álltak elő. Na persze a sakkiprogramok tengerében 1989-ben már csak ez a játék számíthat sikerre, ami valami meglepő újdonságot is tartalmaz a többihez képest: ez a BATTLE CHESS esetében nevezetesen az, hogy a figurák szerepében ez edventure játékokból már jól ismert szereplők jelennek meg, minden lépésük precíz animáció, és egy bébu leütése esetén vérfürész (egyben roppant nevetséges) viedet kezdődik a figurák között.

A BATTLE CHESS először IBM PC-n, majd Amigán és Atari-n jelent meg 1988-ban, de idén elkészült a C-64-verzió is. Ez utóbbi csak lemezen került forgalomba, ebből is két oldalt foglalt el: az első oldalon a címképernyő mege a játék és a főmenüből állítható paraméterek tevékenítők, míg a második oldalt kizárólag a figurák egyes lépési irányokhoz tartozó animációs fázisai, illetve a harcjelenségek foglalják el. Ennek megfelelően a második lemezt a program folyamatosan olvassa (lemezművelet közben a bal felső sarokban "ZZZZ" feliratot láthatunk).

Bejelentkezés után a 3D térben játszhatunk, közepén a kurzorral, amit PORT2 joystick-kal irányíthatunk. A lépések természetesen a hagyományos sekk szabályai szerint folynak. A kurzorral először ki kell jelölnünk azt a figurát, amellyel lépni kívánunk (a kurzor villogni kezd), majd azt a négyzetet, ahová a figuránkat lépni kell. Azokon a négyzeteken, ahová a lépés érvénytelen lenne, a kurzor színe piros, ez érvényeseken fekete (ha ugyanezt a négyzetet választjuk, amelyen a kiválasztott figura áll, ekkor egy másik bábuval léphetünk). Ha a választott négyzet érvényes, a bébu szépen odasétál (szükség esetén az útjában lévő figurák elmozdítanak előle) — természetesen minden irányhoz meg van animációs fázis tartozik. Mint már említettük, az egyes figurák az edventure játékokból ismert szereplők.

Gyalog szabvány mezei hercos, lándzsával felszerelve. Harc közben elpótló hengerek ed, néha meg elszárad az ellentől elől.

Bástya: ő Gólem, a kőember, aki csak akkor elevenedik meg, ha lépünk vele. Igen egyszerű módon hercol: állanfelet összeszorított ökklével bedöngöli a folob. Futónál néha huncutkodik is egy kicsit: először egy rút kecsk mellett elfújja a kezükben lévő fáklyát. Más a helyzet bastyán küzdelmében, mivel nem bírnek egymással, az a bástya, amelyik teut a másikat egy idő után meglepetten a másik háta mögé mutat — és míg ez keleti, hogy mire jutogott, eddig hátulról szépen fejbeveri. Megjegyzendő: hogy a játékok természetesen sáncolni (vagy ha úgy jobban tetszik "rosélni") is lehet: ilyenkor a királlyal kell először lépni.

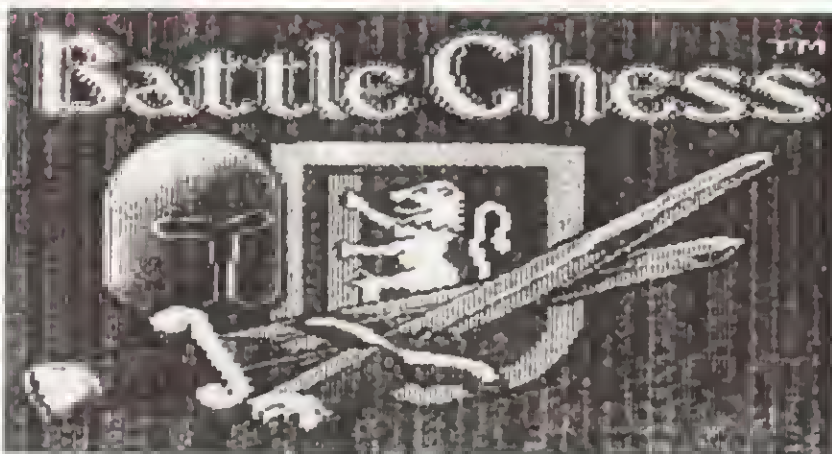
Husár: egy lovag, teljes pécélisztben. Karddal harcol: igen szőkeoztató, amikor az egyik huszár utli a másikat: először egyenként levégje a kezét, majd a lábait, végül pedig a mardékot (ottai a "Gyalog-galopp"-ból).

Futó: verekző, lőgoló bottal a kezében. Fegyverzetéből eddó: en ellenfelet el szokta égetni. A bastyán: (mivel ez kőből van) kivétel: tesz: itt lyukat es alá, amelybe az belepottyán, bér az egyik kezével megkepeszkodik a lyuk peremén — amire természetesen a futó rogtan rá is lép.

Vezér: a legfőbb boszorkány, aki ellenfelet bekává, egérré vagy az átvilág egy más jetea képviselőjévé változtatja.

Ha a gép ellen játszunk, eddig amíg gondolkodik, a bal felső sarokban Rodin "Gondolkodó"-jának stilizált mását szemlélhetjük, míg a másik sarokban egy korona jelenik meg, ha a lépésben éppen eoron következő fél sekkot kapott.

Ha megnyomjuk az "F1" billentyűt, vagy a tábla első vagy felső részén kivisszük a kurzort a képernyő felső részén megjelenik a játék főmenüje, amely négy csoportból áll. Ezek az alábbi opciók: terteimezzék (a SETTINGS- és a LEVEL-menüben az aktuális beállításokat + jel jelöli, a játékokhoz mindig a RETURN pont választásával térhetünk vissza).



DISK:

LOAD GAME: lemeze kimentett állás betöltése.

SAVE GAME: állás kimentése lemeze. A lemezen 5 játék lehet, a pont választása után egy újabb menüből választjuk ki, hogy hénys játékként akarjuk kimenteni a jelenlegi állást.

NEW GAME: új játék kezdése, ha a kérdésre is "Y"-nal felelünk. SETUP BOARD: bizonyos helyzet előállítás. Elkunthatunk (másikra cserélhetünk) bábuikat, új pozíciókat jelölhetünk ki, stb. Kiválóan elképes sekkfeladványok megoldására.

QUIT: kilépés a programból.

MOVE:

FORCE MOVE: sejnös nem tudjuk mire vető. Akermikor választottuk — no effect. Vagy legalábbis nem vettük észre.

TAKE BACK: az utolsó lépés törése. Ha a gáppal játszott és a sejt lépésünket akarjuk meg nem történné tenni, ekkor kétszer kell választanunk. Ha csak egyszer választjuk és az ellenfél a C-64, akkor ez némi cselelt enged, mert ilyenkor mi adhatjuk meg, hogy a torított lépés helyett mit lépjen a gép.

REPLAY: csak az előbbi pont választása után használható, visszaállítja a torított lépés előtti helyzetet.

SUGGEST MOVE: a program által javasolt lépés az éppen lépő felnek. A két kurzor jelzi, hogy melyik bábuval hová lépne.

SETTINGS:

SOUND ON/OFF: hang be/kikapcsolása.

WALK ON/OFF: ha OFF-ban van, ekkor a bábu nem sétálnak el a kijelölt pozícióba, hanem rogtan megjelennek ott (ergo nem tölt lemeze, ez az gyorsul a játék).

COMBAT ON/OFF: ha OFF-ban van, ekkor nincs harc utókor. 3D/2D BOARD: a tábla 2 és 3 dimenziós megjelenítése között kepcsdhatunk el vele. 2D módban normál sekkablát láthatunk — itt természetesen nincs sem animált mozgás, sem harc.

Az utolsó négy pont segítségével állíthatjuk be, hogy hány játékos játszhat (ha a gáppal akarunk játszani, ekkor RED-et vagy BLUE-t C-64-re kell állítanunk), illetve hogy melyik játszhat világgal illetve sötéttel. Ha mind a két játékot C-64-re állítjuk, akkor a gép onmegével játszhat a partit.

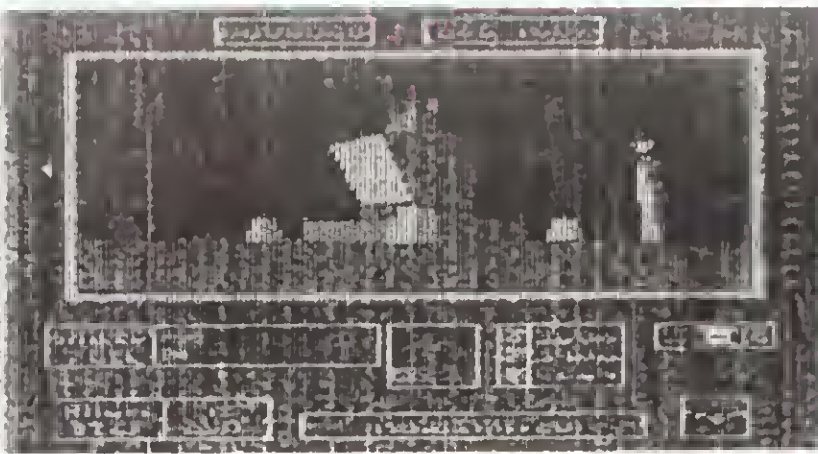
LEVEL:

A nehézségi szint beállítása NOVICE (újonc) — LEVEL 8 között. Beállításnak csak ekkor van értelme, ha a gép ellen akarunk játszani. A magasabb szintekkel egyenes arányban nő a gép egy lépésre fordított gondolkodási ideje is. Sekkfeladványnál célszerű LEVEL 6-ot beállítani.

A BATTLE CHESS egy rendkívül élvezetes sekkprogram, a harci jelenetekben — a felsoroltakon kívül — meg számos újabb poénal tevékeníthatunk, ami egy jó ideig teledtetni velünk azt, hogy a parti az állandó toltogatás miatt meglehetősen lassan folyik. Ha a harcjelenségeket és az animált lépéseket elhagyjuk, az a hátrány leküzdhető. Egyébként a grafika (pontosan az állandó toltogatás miatt) nem vált a "gondolkodás" kárára: a sekk szereplősei is kemény ellenfelet tevékeníthetnek a programban.

Az Amiga-verzió gyakorlatilag megegyezik az imént elmondottakkal. A grafika és az animáció viszont sokkal jobban kidolgozott és természetesen sokkal gyorsabb, mint a C-64.

A CoV 1 számában már írtuk a TOTAL ECLIPSE c. játék fairását illetve megoldását, amely az Incentive software-hoz 3D megvalósítású (énliusul freescape-nek mondják ezt a stílust) játéksorozatának harmadik tagja volt. Mint ebből a leírésből is kiderült, ezek az Incentive-stuffok némileg bonyolult dolgok, amelyek magukban néha nehezen játszhatóak egy véleményező leírás nélkül – így tehát (tílyet henyve a kronológiai sorrendnek) folytatjuk az "inszentivesdit" (Nesze neked, meggyőző írásmód – CoVboy), alant következik a sorozat második tagja, a DARK SIDE. A kerettörténet elején akár a DRILLER folytatásának is telfogható a játék, ez Evath bolygó lakóit már megint veszély fenyegeti a gonosz ketarsok részéről, akik egy totális szuperfegyvert, a Zephyrt hoztak létre hatalmi terveik támogatására. Természetesen Evath szemfutas kemel gyorsan felfedezték, hogy a ketarsok már megint valami rosszban szentikelnék, és a dolgot ezonnal jelentették Evath vezetőinek – őők pedig nem heboztek legugyesebb kommandósukat kiküldeni, hogy a Zephyrt zéros határidőn belül



hatástelenítsa. Telán nem lesz nehéz kitalálni, hogy ennek az úriembernek a szerepében fogunk tundokolni a játék során. Természetesen a dolog nem megy csak úgy hipp-hopp, a Zephyr pejszát ugyanis jónéhány, a bolygó felszínén szétszórott energieggyűjtő egység (ECD) szolgáltatja, amelyeket mind meg kell semmisítenünk, mielőtt magára a szuperfegyverre tamednánk. Az ECD-k oszlopok tetején találhatók kristályok, amelyeket a lézerral semmisíthetünk meg. További kelemetlenség, hogy ezt sem csak úgy össze-vissze kell művalnunk, az ECD-k egy meghatározott sorrend szerint vannak összekötve egymással, és ha nem ebben a sorrendben semmisítjük meg őket, akkor regenerálódnak (az üzenetsorban megjelenik az ECD REGENERATING felirat) és újra megjelennek az oszlop tetején. A ketarsok speciális védő robotokból két fajtát is alkalmaznak, ezek egyike a plexor. A plexorok tenkhoz hasonló robotok (rogtan indulás után láthatunk is egyet szemben), amelyek rövid időn belül tuzat nyitnak mindenre, ami mozog körülöttük (például renk). A plexorok is megsemmisíthetők a lézerral (a tornyukra kell célozni!). A másik típusú robotokkal ekkor találkozhathatunk, ha túl sokáig ténőzkodunk valamelyik szektorban, ha a szektorban nem láttunk plaxort, da a képernyőkeret megis villogni kezd (a pejszunk is villmgyorsan fogy) és nem valami akadályba utkoztunk bele, akkor ilyen robothoz van szerencsénk. Nem a falszínen van, hanem felettünk, a levegőben. Ezek is felőhetők – már emennyoen meg van ennél időnk az életből, hogy telemeljük a céikeresztet.

A legfőbb kitalás a játék részéről azonban az, hogy a küldetéshez megazebolt idő áll rendelkezésre, ha a program úgy döntött, hogy már túl sokat teocoltunk korbekörbe és semmit sem tettünk a Zephyr ellen, ekkor sutt – veget ér a játék. A képernyőn láthatjuk, amint a Zephyr témaóásba lendül – Evath megsemmisül, így tehát nem ért, ha gyorsan cselekszünk – és a játékállást sútün kimentegettjük.

Olyan szerkezetek is vannak a játékban, amelyek nene a segítségunkra lehetnek. Az energiecserélők úgy néznek ki, mint két, csucaavár szembatordított gule. Ha a felső gulebe lövünk, az energiapejsz egy részét alakíthatjuk át uzemanyeggé, ha az alsóba, ekkor ugyanez fordítva. Ilyen tárgyat rogtan kezdős után láthatunk egy fsketrecben, a Regulus szektorban (indulaskor a hátunk mögött) vagy például a Callisto Store-ban. A Regulus-ban tevő csak mindan mások lépésnél látszik energiecserélőnek – a páratlan lépéseknél a segédtergyek másik típusa látható in (ez kicsit zolden hengzik, de ha megnezzük a demót, ekkor világos lesz). Ezek a telepontok, amelyekbe belelőve egy másik szektorban találjuk megunket (ez előbbi leírásban nincs szukság a használathukra).

Kezdjük tehát a leírást – jó szokásunk szerint – azzal, hogy mit látnak a képernyőn. A felső sorban a bel oldali oblek mutatja a pontszámunkat. Ezt a program a TOTAL ECLIPSE-hoz hasonlóan bőkezűen noveli minően epkezebb megmozdulásunkert (pejsz- és uzemanyag feltankolása, ECD-k és plexorok kilövése, érkezés új helyszínre, stb.). Mellette található, hogy az ECD egységek heny százaléka uzemkepes mag (egy db kilövése 4%-ot csökkent ebből az értékből).

Ezalen látható teljesen 3D kivitelezésben az a kép, amit a játékos lát. Mind a mozgás mind a tuzelés sbben az irányban történik, amerre a kereszt alakú kurzor mutat. A kurzor normál esetben mindig a látóterünk közepén található (a + megnyomásával eluntethetjük a képernyőről, de ez teljesen felesleges), de használhatjuk a mozgatót függellen céikeresztként is. A 'SPACE' megnyomása után a joystick (illetve a mozgatóbillentyűk) csak a céikeresztet mozgatják, amit így pontosan a célra pozicionálhatunk. A mozgáshoz a 'SPACE' újbóli megnyomásával térhetünk vissza. A terben való mozgás ez előbbi billentyűkkel történik. A 'Q/W' billentyűkkel foroghatunk balra/jobbra, a 'J/I' – 'F' billentyűkkel mozoghatunk előre/hátra. A látóterünket függőleges irányban a 'P' és az 'L' billentyűvel állíthatjuk fel/le. A tájunk vízszintes illetve függőleges irányú mozgatásának a mértékát az ANGLE-nál meghatározott fok, egy előre/hátralepés nagyságát pedig a STEP mellett álló szám jelzi (mindkettőt ld később). Az 'U' billentyű megnyomásával 180 fokos fordulatot tehetünk, ez az éppen ez ellenkező irányba nézünk. A '</>' billentyűkkel jögegykorlatokat végezhetünk, az egész látóteret megdönthetjük jobbra/balra – akár egészen fejre is állhatunk. A mozgást egyébként egy rekétehejtőmű is segíti, amelynek használatáról a későbbiekben szólnunk. Az irányítással kapcsolatban még megjegyzendő, hogy PORT2-be dugott joystick-et is használhatunk, de lehetőleg 4 irányú módban uzemeltessük (a 'jobbba'/balra' a forgásnak, a 'fel/le' az előre/hátralepésnek felel meg – a 'tűz' gombbal természetesen a lézert működtethetjük).

A játéktár két oldalán egy-egy függőleges sáv található. A bal oldalon egy nyíl mutatja, hogy a fejunket mennyire hajtottuk le/emeltük fel, ha középpontban van ekkor pont előre nézünk. A látóterünket függőleges irányban a 'P' és az 'L' billentyűvel állíthatjuk fel/le. A jobb oldali sávban mindenféle lempék villognak, amelyek a hatrélévő időt jelzik. Némileg bonyolult lenne elmagyarázni szóban, hogy ez az ore hogyan működik – mindenestire minél magasabbban van a fehér pont, annál kevesebb az időnk.

A játéktár alatt balra felhető a saját energiapejszünk (SHIELD) szintje. A pejsz energiája csökken, ha valamilyen ekedélynek nekimegyünk, energieseibe vagy telbe utkoztunk, vagy valamilyen robot tuzel ránk (a képernyő kerete villogni kezd). Ha a pejszenergiánk elfogy, a játék véget ér és megnezhathatjuk a derek Zephyrt ekkorban. Az energia az egyes aputetek belsejében, a felon található ábráknek (pl. a Ganymede Store első szobájában egy fekete otszog) való nekimanettel növelhető (egyébként plusz pontszámot is eredményez). Természetesen nem minőegyk ábra "töltőellormés", van amelyiknek más a funkciója és ha nekimegyünk, nem novalni, hanem csökkenteni fogja az energiánkat.

Cybernoid 1,2

C64

A Cybernoid-ban álegendő volt az orokélethez annyit beírunk a HIGH SCORE tablába, hogy ORGY. A Cybernoid 2-ben már bonyolítottak a helyzeten, itt a kulcsszó YGRO. Na vajon mi jöhat a Cybernoid 3-ban?

A pajze előtt látható a rekéta-hajtóműünk uzemanyaganak a szintje (FUEL). Kijelölésünkhöz ugyenie egy rekétát is képtünk, amelyet pillanetnyilag a hátunkon viselünk. Használata segít bennünket, hogy a gyolglásnál egy kicsit gyorsabban mozoghassunk, egyes dolgokat a megasból vegyünk szemügyre illetve akadályt ilyen módon kúszjunk le. A rekéta be/kikapcsolása a 'J' billentyű megnyomásával történik. A SHIELD melletti négyzetben láthatjuk megunkat, emint a rekéta begyulled a hátunkon valamint az üzenet-sorban megjelenik a JETS ACTIVATED felirat. Az emelkedés/süllyedés a 'R' és a 'F' billentyűk használatával érhető el. Megjegyzendő, hogy az 'F' használatára szükségünk lesz akkor is, amikor egy ajtó túl elecsónyan van ehhoz, hogy normál módon a felszínen "élve" (pontosabban közvetlenül felette lebegve) érhajadjunk rajta. Felemelkedve is ugyenezek az irányító billentyűk uzemelnek, mint süllyedés közben. Természetesen a rekéta működtetéséhez uzemanyag is szükséges — a FUEL szintje az energioszlopoknak való nekimenetel-fei növelhető (a Ganymede Store két szobájában három ilyen is láthatunk). Ha ez uzemanyag elfogy, a játék ugyan nem ér véget (már emennyiben a földön vagyunk), de nem tudunk repülni. Kellemetlenebb esemény, ha a megasban fogy el, ha ugyanígy túl megasról pottyannak le, az üzenetsorban megjelenik a renokivuf elmés AAAAAARGH... BLATI felirat, jelezvén, hogy elkeresen összetörtük megunkat — és a játék természetesen véget ér. Ugyenez a gravitációs bemutató jelentkezik ekkor is, ha felemelkedünk és a rekéta-hajtóművet a megasban kikapcsoljuk. Célszerű tehát az uzemanyaggal is takarékoskodni és mihelyt feszültünk, azonnal kikapcsolni.

Kezelési útmutató

P	— nézőpont fel
L	— nézőpont le
Q	— fordulása balra
W	— fordulása jobbra
↑	— mozgás előre
↓	— mozgás hátra
R	— emelkedés
F	— süllyedés
J	— rekéta be/ki
+	— kurzor ki/be
A	— forgasszög növelése
Z	— forgasszög csökkentése
S	— lépésméret növelése
X	— lépésméret csökkentése
I	— input/output menu
<	— látótér beállítása balra
>	— látótér beállítása jobbra

A bal első sarokban lévő eblékben ANGLE illetve STEP felirat látható. ANGLE (szög) értéke határozza meg, hogy egy billentyűmegnyomása esetén mekkora legyen a forgás mértéke, ha a látótérrel jobbra/balra vagy fel/le mozogjunk. Ez 5–90 fok között mozoghat, a megfelelő értéket az 'A'/'Z' billentyűk segítségével állíthatjuk be. A STEP (lépés) hasonló otgot mutat a lépések méretével kapcsolatban. Egy lépés nagysága 1–250 lehet, a helyes érték beállítása az 'S'/'X' billentyűkkel történik.

Entől jobbra látható a program üzenetsora. Ha új szektorba (épületbe) érkezünk, itt jelenik meg a helyszín neve, de itt velik láthatóvá mag jónanény információ is a kilőt (vagy éppen regenerelódó) ECD-kről a rekéta ki/bekapcsolásáról, telvett telepontkristályokról stb.

Az üzenetsor felett három kijelzőt láthatunk a felelő kettő annak a pontnak X- és Y-koordinátáit mutatja, ahol éppen állunk, az első pedig azt mutatja, hogy milyen megasban vagyunk. Figyelem: az utolsó ekkor sem nulla, ha a rekéta ki van kapcsolva (mivelhogy lebegünk a felszín felett), tehát — ha úgy szükséges — az 'F' megnyomásával közelebb kerülhetünk a felszínhez!

A képernyő jobb oldalán látható az iránytű az angol egységek nevének megfelelő rövidítéssel. Na csodálkozunk ezen, ha néha megbolonoul (a Light Side szektorban) az alette lévő eblékben ezt látjuk, hogy a kurzor mozgás (egy nyíl) vagy a kikapcsolás (vetsmi EKG-görbe) uzemmoóban van.

Egy fontos dologról nem esett még szó: az az 'I' billentyű megnyomásával elérhető input/output-menu. Feltehető tulajdonképpen peuse-nak is, mert emig a menu a képernyőn van, eddig a játék szünetel. A menüből az alábbi funkciókat érhatjuk el: 'L' (LOAD) billentyűvel egy kimentett játékállást tölthetünk be; 'S' (SAVE) a játékállást menthetjük ki; 'RUN/STOP' (ABORT) befejezhetjük a jelenlegi játékot; 'M' (MUSIC) pedig az

előfeszítő zenét kikapcsolhatjuk krbe. Más billentyű megnyomásra visszatérhetünk a játékhoz. Töltésnél/mentésnél a program mindig előbe az aktuális perifériát kérdezi ('TAPE OR DISC'), majd a file-nevet (max. 5 karakter). Egy játékosas mérete lemezen mindössze 6 blokk — telán beletéhető, hogy célszerű gyakran mentgetni.

Idáig tenott a használati utasítás. Merészebb olvasdink most már nekiveghatnak egyadul a kuldetesnek (lesz egynehány meglapeteenben részük...) — ezoknak pedig ekik velahol elakadtak vagy esetleg jobban szeretik a "készérkeket" következzék egy teljes megoldás. Ebben a helyezinek a játékban — és a mellékelt térképen — használt névvel fogunk hivatkozni. Fathivnánk a figyelmet, hogy ebben nem az összes rejtelet részletes megoldására és minden tárgy vizsgálataira valamint funkciójának ismertetésére törekedtünk (akkor írhatuk volna az újság végeig...) hanem csak a sikeres teljesítéshez szükséges dolgok ismertetésére. Meg valami ha mindent megcsiná funk, emi az előbbiekben szerepel, ekkor szinte biztos hogy nem járunk sikerrel — kevés lesz az idő. Ennek megfelelően az olvasó beállítására ozzuk, hogy az egyes energia- illetve uzemanyegtelenkoltásra szolgáló manőverek közül melyikeket hagyja ki. Hét akkor lássuk a medvét!

Induláskor a Regulus szektorban vagyunk és — mejd nem szemben — egy plexor vizsgelget bennünket. Egyelőre még nem fog tuzelni rank, szóval militariete nevének megfelelően mindenki megadja, hogy bemutatkozasképpen rogtan szétövi-e. Jobbra egy hoeszán elnyúló épület vonja megare a figyelmünket, amelyet megközelítve feltűnik, hogy valami tárgy van az oldalon. Pörköljünk oda egyet a lézerrel, és hipp-hopp — már el is tűnt, mi pedig kaptunk 7500 pontot. Az ekedély mögött egy ajtó velik láthatóvá, amelyen keresztül bejuthatunk a Ganymede Store-be. Bár togsimunk sincs, hogy ez miért nem a Ganymede szektoron van — ezért bemehe-tünk.

Egy szobába érkezünk, amelynek közepén egy asztal látható. Az asztallal szembe ülünk, viszont mögött két energioszlop látható, amelyeknek neki kell mennünk, nyomjuk a joystick-et előre, ameddig az oszlop el nem tűnik — egyszerre jónéhány pontot kapunk, másrészt némileg felténkolhatjuk a rekéta-hajtómű uzemanyagát. A felon egy fekete, otzszög alakú abre vonja megare a figyelmünket — ennek is robogjunk neki egy párszor, minekfolytán a SHIELD szintje is megemelkedik némileg. Muten felténkolunk nezzunk körül egy kissé. Innen ugyan semmi érdekes nem látható, viszont ha visszabellagunk ehhoz a falhoz, amelyen az ajtó van, amelyen bejöttünk, balra forulva egy másik ajtót is megpillenthetünk. Pillanetnyileg túl megasban vagyunk ehhoz, hogy elmehassunk rajta (bevernünk a fejünket a falba), nyomjuk meg tehát az 'F' billentyűt — no most már mehatunk. A másik szobában egy újabb energioszlop várakozik erre, hogy növelje a rekátunk uzemanyagszintjét. A falon egy érdekes talán fejsze alakú ebre látható — hmmm, valami újabb energia-szolgáltató dolog? Ha felemelkedünk és nakirepülünk, ami energiaceokkenésével konstetelhatnánk, hogy nem erre szolgál. Na, várjál csak, rondaság, törevezetnél egy szegény kommandó? — adjunk neki a lézerrel egyezzer. Ha eltaláltuk, pillanetnyileg semmi látható dolog nem történik azonkivül, hogy az ebre lebillen, mejd visszaei eredeti pozíciójába. A későbbiekben ezért még használat láthatunk imámti ténykedésünknek, egy csapóajtót nyitottunk ki vele. Itt már semmi dolgunk manjünk vissza a másik szobába, mejd távozzunk az ajtón, amelyiken bejöttünk. Az ajtón kilépve fordítsunk hátat (azaz foruljunk az ajtó felé), kapcsoljuk be a rekéta-hajtóművet, emelkeo-junk fel olyan megasra, hogy el tudjunk haladni a Ganymede Store felett és észeki irányban repulve menjünk át a Sirius szektorba (gye-logolhatunk is, de rengeteg időt emészt fel, ha magkerüljük az épületet).

Rolling Thunder

Tartsuk lenyomva az 'F1', 'F5' és 'F7' billentyűket, mejd ezt követően nyomjuk le az 'F7' et a különböz színek továbbteletéséhez.

Nagyszerű látvány fogad bennünket. két ECD is van a szektorban. Probálkozzunk mondjuk a jobb oldali szatellitviseivel – hm, hát az ragenerálódott. Akkor talán a szektor közepén állóval – hopplá! – ez megsemmisült, máris csak 96% az ECD-k összenarglije. Nyugat felől egy plexor isaaakedik ránk: forduljunk felé és lőjunk bele három (vigyázat, minden felületünkön hátratólat egy pozíciót), mire felrobban és – a többivel allantétben – néhány siketrészt hegy magá után. Ennek a frúknak nem kell bedőlnünk, a maradványaival nem kell tovább foglalkoznunk. Ha körbenázunk, észek felé egy alacsonyabb épületet látunk, nyugat felé pedig egy falat, amelyen egyrészt egy már ismerős tomb van (felette is valami hasonló), másrészt egy fekete háromszög. Kezdjük mondjuk a háromszöggel: tovoldözhetünk rá egy jó darabig, de nem történik semmi – ez ugyanis egy ejtő, amelyen át lehet jutni az **Lapetus** szektorba. Folytassuk a vizsgáldást a tomokkal, például a felsővel mihslyt eltaláljuk, elfordul 90 fokot, mint egy nagy kepcselő. Nagyszerű – hagyjuk így függőleges állásban (később még visszatérünk rá). Az sletta levő tomra lövé – szokás szerint – egy ejtő jelenik meg. Ez az állapot nem tart túl sokáig, mert hamarosan el is tűnik (eddig nem is tudunk semmit csinálni). Nem baj, később majd nem játáze ezt velünk. Korszakelkötő felfedezésainkkel fellelkesedve, agyalóre folytassuk tovább az ECD vadászatot: fordítsunk hátat a **Sirius** szektornak és menjünk vissza a **Regulus**-ba.

Visszatérve a **Regulus** szektorba, haladjunk tovább egységesen. A szektort déli irányban egy fal zárja le, amelynek bal oldalán egy ugyanolyan képződményt találunk, mint ami a **Ganymede** Store ajtaját takarta. Netén egy újabb ajtó? Alkalmazzuk az előbb is sikert hozó receptet (tömondatlan, Durr nskil). Fordított eredmény: nem a tomb tűnt el, hanem a fel. Nagyszerű, déli irányban szabadabbá vált az út: átjuthatunk a "Világos Oldalra" (**Light Side**) – illetve onnan ida. Hát ekkor tegyük is így, haladjunk tovább dél felé.

A **Light Side** (akárcsak a **Dark Side** szektor, ahol a **Zephyr** áll) a katersok bolygójának egyik pólusa, amit az irányítónkon is konstetálhatunk: a derék műszer ugyanis teljesen megbolondult. Nem baj, majd megjavul, ha elmegyünk innen. A szektorban két ECD is a megsemmisítését várja, de rájuk csak később kerülünk sor. Most forduljunk jobbra, és menjünk át a **Triton** szektorba.

Egy grandiózus építmény ottl és számunkba – mi az ordog lehet az, talán egy szfinx hátulnézetben? **[Hát persze, a TOTAL ECLIPSE beharangozó reklámja – CoVboy]** Nem érdekes inkább vigyázó szemünket a szektor déli oldalán pompázó három ECD-ra vassuk – eztán rogtan kezeléssba is vahaljuk őket: először a jobb, aztán a középső, majd a bal oldalnak pörkoljunk oda egyet a lézerrel és az ECD-k anergíje méris 84%-ra csökkent.

Forduljunk vissza a **Light Side**-ra és haladjunk keresztül rajta. A **Monoceros** szektorba érkezünk – itt majd egy kicsit később teszünk rendet, haladjunk tovább egyenesen észek felé. A **Fomalhaut** szektorban vagyunk: itt három ECD-t találunk, de legnagyobb fájdsalmunkre egyselőre csak egyet (a kaleri oldalán lévő) edhatunk át az enyaszatnak. Forduljunk vissza **Monoceros**-ba és ott is lőjük ki a kaleri oldalon lévő ECD-t. Menjünk vissza a **Light Side**-ra, és balra fordulás után folytassuk tovább az utunkat.

Az **Antares** szektorban vagyunk. Egy plotószzerű építményen három ECD-t láthatunk, de ebből pillenetlenileg csak a két szélsőt tudjuk kilőni (ha az imént **Light Side**-re belépv s zonnal belre fordultunk és ott heledtünk vágig, ekkor a mostani nézőpontunkból előbb a jobb oldalt, aztán a bal). Menjünk tovább észek felé a **Titania** szektorba. Itt is három ECD van, de csak egyet tudunk kilőni: azt amelyik belépéskor a legközelebb van hozzánk (a déli részen). **CoVboy** egyábként melagsn érdeklődik, hogy mikor akarom kikapcsolni a náppel a rekétet – hm, nem rossz ötlet, srazskedjunk le és kepcseljük ki. Baktessunk tovább dél felé, azaz vissza az **Antares**-be.

Ebben a szektorban már csak egy ECD maradt, most már őt is elérheti a jól megérdemelt végzate. A változatoság kedvéért magint nátet fordítunk, és észek felé visszamegyünk a **Titania**-ba. Menjünk tovább kelet felé és egy új helyre érkezünk az **Oberon** szektorba. Két ECD vár bennünket – először a jobb oldalt (ez az a déli részen lévő), majd a balat romboljuk szét. A távolban látnatunk még valamit (érdeklődők megvizsgálhatják), amelyre most nem vasztegetjük az időt – vissza a **Titania**-ba. Most a hozzánk közlebb lévő ECD-re (keleti részen) sujt is a végzet ksz, majd haladjunk tovább észek felé.

A **Nereid** szektor túloldalán egy hatalmas fel vonja magára a ligyelmünket, amelyen valamilyen ábra diszeleg. Nem kell rá lőni, majd a későbbiekben közelebből is megismerkedünk vele. Itt némi huncutság történt a játék készítői részéről: ugyanis itt is van egy ECD, csak el van dugva a szurke oszlop mögé – tehát csak egy bizonyos pozícióból látható (ami meglehetősen bunkóság volt a készítői részéről, hiszen a program mag jónéhány helyen – egy bizonyos szögből nézvs – hibssan jeleníti meg a képet...). Ezzel a nagyszerű húzással talán szit sikerült elérniük, hogy akinek nem tűnt fel az ECD-ket összekötő, többnyire felszínen húzódó sáv, de mégis aljutott ideig – ez biztosan nem telátta meg és néháy órá s akenelen próbálkozás után felhagyott a **DARK SIDE**-dal (... és gonosz mosollyal a száján hallgatta a 1541 jellegzetes keregését, amit formattáláskor ad – **CoVboy**). Menjünk tehát a szektor nyugati oldalához (X=226 és Y=3682 koordinátákról már látható lesz) és forduljunk észekkelet felé. Aha, oda bűt a kis huncut! Volt, nincs. A mozgással vigyázunk, mert a szektor közepén, kelet-nyugati irányban egy anergissáv húzódik, amelyen nem tudunk étmanni. Később még járunk majd arra, most menjünk vissza a **Titania**-ba (természetesen dél felé) és adjuk meg a végfiszességet az ott lévő utolsó ECD-nek is (ha addig mindent jól csináltunk, akkor most tunk 40%-nál). Menjünk tovább nyugat felé.

Most nmi meglepetés ér bennünket a térkép szerint az **Umbriel** szektorba kellett volna érkezünk – ez meg minth nem sz lenne. Aggodalomra semmi ok megérkeztünk ugyan az **Umbriel**-be, csak ott egy újabb kitolás várt bennünket a játék részéről. No, majd teszünk róta. Pillanetnyileg egy takarosan berendezett kis szobába kerülünk, ami az **ID Confinement** (azaz **ID börtöncellé**) nevet viseli. Jobbra íróasztal, előtte egy székekkel, balra két polc. De mi van mogottunk? Menjünk az íróasztalig és forduljunk meg. Ó! minő kellemetleneag egy bazáródott ajtó! Szóval tényileg börtön – vizsgáldjunk körbe a sarokban egy fehér, güle alakú tárgy vonja magára a figyelmet. Mi az? Menjünk neki. Az üzetsorban megjelenik a **TELEPORT CRYSTAL 2** felirat – engolból perfekt játékosok valószínűleg rövid toprengss után rájönnek arra, hogy az a kates számú teleportkristály. Tolassunk vissza az íróasztal elé és forduljunk ezembe az ajtóval. Két oldalon egy-egy doboz áll, amelyeken fekete nyilasok láthatóak – mint egy postaláda, de halálstennek nincs ráírva, hogy **CoVboy**-posta. (Csak na azemélyeskedjünk, jó? – **CoVboy**). Nem baj, kepcseljük oda szit a felíratot – ez az azonnal nyissunk tuzet a fekete részkra. 5-6 lövéss van szukeág (jussan mindkettőre!) és máris feltáru a callajtó. Távozzunk.

Az **Equator Tunnel**-be (Egyenlítő Alagút) lépünk be. Ez az elagutrendszer vagighúzódik az összes szektor előtt és 4 kijárat van, az **Umbriel**, a **Procyon**, az **Lapetus**, és az **Oberon** szektorokban (pontosabban van még a **Dark** és a **Light Side**-on is egy). Nekünk az **Umbriel**-ba kell kijutnunk, majd mindjárt az is kiderül, hogy miért pont ode. A cellából kilápv egyselőre pont a folyosó falával nevezk farkasemet, szóval forduljunk kelet felé. A folyosó mennyezeten csillerek loznak, ami meglehetősen meglepő berendezés egy börtönben – mindsgy menjünk végig a folyosón és haladjunk keresztül az ajtón. A folyosó folytatódik, a túloldalon egy újabb ajtó található. Odéig azonban már nem megyünk al, a folyosó közepé táján ugyanis egy rés van a falon – nekünk mag rakéta a hátunkon, szóval itt fogunk távozni erről a barátságtalan helyről (he az uzemenyagot mer teljesen elhasznált valaki ideig, ez roppant kellemetlen!). Emeljuk fel a létőzveget a 'P'-vel a maximumra, álljunk pontosan a rés als íha azukéséges, módosítsuk a lépésméretet), majd kepcseljük be a rekátát és amelkedjünk fel.

Driller

A játék megoldását segítheti, ha az egyes szektorok koordinátája ismert. Íme tehát: Alabaster - 4498/4096, Amethyst - 6400/6050, Aquamarine - 5120/2897, Basalt - 0932/2240, Beryl - 7104/3512, Diamond - 4096/3472, Emerald - 3746/4097, Graphite - 1680/6336, Lapis Lazuli - 4096/3746, Malachite - 5954/5026, Niccolite - 0512/1698, Obsidian - 6656/6308, Ochre - 1808/6720, Opal - 7394/7744, Quartz - 2768/1792, Ruby - 3746/2550, Topaz - 3077/1310, Trachyte - 4496/6913.

Az **Umbriel** szektorba jutottunk. Ha köröngözünk tetejünk két ECD-t (különi mind a kettőt) és meg valamit. Két oszlop tetején egy-egy kemere néz kelet illetve nyugat felé. Ha a **Titanie** vagy a **Fomalhaut** szektorból jöttünk el ez **Umbriel**-be ezonnal a látószögünkbe kerülünk — és máris a dutyloan találjuk megunket. Most viszont nem a látóterünkben vagyunk, szövel kényelmesen lefóhatjuk ez oszlopok tetejéről mindkettőt — máris nincs több gond velük, mi pedig folytathatjuk utunkat nyugat felé.

A **Fomalhaut** szektorban meg két ECD van — pontosabban belépésunktól fogve már csak egy a távolabbi levő a soron következő öldozetünk. Ezután forduljunk délre és főjük ki a **Monoceros**-ben még meglevő ECD-t is, aztán heledjunk tovább dél felé. A **Light Side**-on is két ECD várja, hogy ez enyészet úljére boeásássuk őket. Dolgunk végeztével menjünk vissza **Monoceros**-be, majd azon keresztül **Fomalhaut**-ba és ott forduljunk nyugatra.

A **Procyon** szektorban vagyunk. Ezek tele nézve rájohetünk, hogy nem vagyunk teljesen egyedül: egy kóbor plexor várja, hogy hetas-bemutatót tartsunk rajta a lézerrel. Miután exittelt, nézzünk körbe. A távolban egy épületet látunk (nem kell vele foglalkoznunk, az **Equator Tunnel** egyik kilérete), ezten — Niceak, niceak! Meg egy kemere. Leselkedünk, leselkedünk? Durr egyet a kis kíváncsinak! ("Ald kíváncsi, az hamar megöregszik... vagy fiatalon meghall" — **CoVboy**). Menjunk tovább nyugat felé a **Sirius**-be. Itt is a leibben maradt még egy ECD — emmeteti állapot. Most fordítsunk hátat és menjünk vissza a **Procyon**-on keresztül **Fomalhaut**-ba, ahol mer szintén csak egy ECD várja a jobbletre szenderülés egyszerű pillanatát. Menjunk tovább ezek felé a **Pollux**-ba és főjük szét ez ECD-t, amit találunk (ez oszenergia most 4%). Mivel ideig már mindenkinek oiztooen sikerült étélnie egy **GAME OVER** egyszerű pillanatát, valószínűleg nyilvánvaló, hogy hol van az utolsó ECD — ott él a **Dark Side**-on, a **Zephyr** mellett. Hopplé! — mondhatná minden laikus — mindjárt végel! Szó sincs róla — ez **Incentive**-stuffs, most tartunk kb a telenél. Aki idáig velünk jétszott és eme telematő bejelentés hallatán sem nyúlt ehhoz a bizonyos kapcsolóhoz ott oldelt, ez manjen vissza a **Sirius** szektorba.

A szektor észeki oldalán egy alacsonyabb épület található. Terméazatosan egy szokásos tömb is van az oldalán, amelyek mogott ételá-ben éjt szokott rájőzni. Lőjunk bele. Nahát! Most nem mogotte ven, hanem mellelte — ez már csak volt, mert nemsokára el is tűnik. Közelítsük meg egy lépésre ez épületet úgy, hogy a kurzor kb ott legyen, ahol az ajtó ez inent megjelent, de a tömbnek egy derebja is mag a létóterben legyen. Kapcsoljunk át célkeresztre, lőjunk bele a tömbbe, majd ezonnal vissza kurzorra és előre. Így elegendő időnk nek kell lennie ehhoz, hogy átjussunk az éjtőn a **Callisto Store**-be. (He elegendőnek itáljuk a pajze és ez uzemenyeg szintjét, ez apulet-nek ebben a részében nem szukséges bemennünk — mészert nemsokára megint lesz tankolási lehetőség.)

Az épületen egy energiaszlop és egy oizzog a felon várja, hogy feltengoljunk balólk. A felon néhány mintát találunk — azonban nem fekete színűek, így csak dekoráció célokat szolgálnak. A berendezéshez tartozik továbbé egy teleport is (nem kitélyt!), amelynek működését a bevezetőben már ismertettük: he belélovunk — ebekadabrs és hipp-hoppl — ez **Lapetus** szektorban találjuk magunkat. Egyelőre azonban ne kívénkozzunk ode, meradjunk inkább a közlakodás konvencionálisabb módazarénél — tevozzunk ez éjtőn.

Amikor kilépünk, rögtön fordítsunk hátat, kapcsoljuk be a rakétát és emelkedjünk fel — szétnézzünk egy kicsit a tetőn. Az épület másik végében egy nyílást találunk a tetőn (még a játék elején, a **Ganymede Store**-ban nyitottuk ki ezzel, hogy beléltünk a telon lévő ébrába). Szálljunk le a tetőn, kapcsoljuk ki a rakétát és oellegjünk ode hozzá úgy, hogy pontosan ráálljunk (he túl nagy a lépésszok, akkor ételjük). He jól csináltuk, akkor oepottyanunk a **Callisto Store** másik szobájába. Amint korbepillantunk, észrevehetjük, hogy itt az égvilegon semmi sincs. Nagyszerű, de akkor mire volt jó ez a csopdátis játék? Kapcsoljuk be a rakétát és emelkedjünk vissza a nyílá-on és a tetőre. Izé — azért megiecssek kellene lenni valaminek odalenn! Ne erőszakdjunk csak vissza és nézzünk körbe még egyszer!

..... (Cenzúrázval — **CoVboy**) Az egyik telon megjelent egy tömb. (Ez már a harmadik **RETTENETESEN NAGY BUNKÓ-SÁG** a játék készítőitől!) Lőjunk bele és eltűnik (a negyedik telepontkristály megszerzéséhez volt szukségünk erre). Most már végleg tevozzhatunk az épuletoól.

Forduljunk nyugat felé, haladjunk egy kicsit előre és erőszakdjunk le a földre. Szemően a telon látható az a bizonyos tomo, amelybe he belélovunk egy időre eltűnik (a játék elején már szórakoztunk vele, a felette levő kapcsolót is elforgattuk egyszer). Lőjunk bele a felette levő kapcsolóba megint. Hah... megmozdult a tömb. Akkor lőjunk bele az ajtót lezáró tombba. Eltűnik egy időre — de addig mi sem tudunk semmit csinálni. Meradjunk tehát a kapcsolónál tuzeljünk rá folyomatosan eddig, amíg önmegétől al nem kezd torogni — és az éjtőt tekeő tömb eltűnik. Menjunk át rajta és bejutunk a **Canopus Walkway**-re.

Első korbévizsgálódásakor úgy tűnik, mintha székutcaba kerültünk volna. Sehol semmi, viszont he felpillantunk, ekkor látjuk, hogy a szoba nagyon magas. Tűságonas is — nem értene megnézni mi van odafenn. Forduljunk szemőe az ajtóval, kapcsoljuk be a rakétát és kezdjünk el emelkedni. Nemsokára beuszik a létóterbe egy jólismert ábra: egy fekete oizzog, amiből a pajzsot tankolhatjuk fel. Fordítsunk hátat neki — aha, szövel mégsem székutca: egy folyosó vezet tovább. Haladjunk rajta keresztül. Utközben balebotlunk agyrész az egyes számú telepontkristályba: másrészt egy oszlopba, amelyből uzemenyagot tenkolhatunk. A folyosó végén egy újebb fekete oizzog ven a telon, amellyel tovább növelhető a pajzsunk szintje. (He a folyosón kikepceltük volna a rakétát, ekkor az oszlopot továbblépve kissé kellemlen meglepetés ért volna minket: ez ugyanis pontosan olyan mély aknában végződik, mint a másik oldalon, ahol erre a folyosóra kerültünk — és tezuhanánk.) Erőszakdjunk le a földre. Lassen egy ajtó kerül a létóterbe, amelyen — a rakéta kikepcoláss után — étkerülünk a **Ganymede** szektorba.

Szemben rögtön egy plexor tűnik fel, de egyelőre nem az jelenti a közvetlen veszélyt ránk: ugyenia déli irányoól sokkal közleboróól leselkedik ránk egy másik. Mivel az olyan snesaz, ha ezt is csak úgy lelőjük, most a megsemmisítésnek egy merőben új módszeréhez fogunk folyomodni: beledongoljuk a földbe. Az óvatlan plexor ugyanis egy kótomb alatt élt, amelyet csak egy oszlop tart. Valószínűleg nyilvánvaló az elkalmazandó eljárás: tuzeljünk ez oszlopra, ami eltűnik és a tömb meg szépen rápottyan a plexorra. A szektor nyugeti oldalán emelkedő falon egy másik ajtó is létható, amelyen átjuthatunk az **Lapetus** szektorba.

Korulófel a szektor közepén egy épület található, amelynek — mint később kiderül — oejératat a másik irányoé néznek. Kerüljük meg tehát az épületet. Ha lehet, akkor rapulve közlekedjünk, mert a útben ez épület felé, szektor közepén egy kis meglepetés található a hivetlen vendégaknak: észak-déli irányban ugyanis egy árok húzódik a szektoron keresztül, emi jelentősen csokkenti pajzsunk szintjét, he keresztülgalogolunk rajta. Az épületet magkerulva egy nyitott éjtő és egy szokásos tömb ölik a szemünkbe, amelyek mogott éjtők szoktek leledzeni. Így ven az itt is, he belélovunk a tömbbe, egy időre eltűnik és átjuthatunk a **Centauri Store**-ba. Ebben a szobába csak akkor szukséges bemennünk, ha nem tartjuk elegendőnek a pajzs vagy az uzemenyeg szintjét — a szobában ugyanis két energiaszlop található valamint egy ábra a felon, amelyekkel a szokásos módon faltankolhatunk. Távozzunk a szobából. Az épület másik végében található bajarat egy olyan szobába vezet, ahol négy — szokásos módon működő — teleporter található: he belélovunk valamelyikbe, eltérepontál minket egy másik szektorba. Az egyik ugyan a **Dark Side**-re jutott bennünket, de onnen egy másodperc múlva vissza is kerülünk a szobába (ez csak a hegyománys falravazetés ez **Incentive**-játékokban: he velaki ezt észreveszi, biztos, hogy erre fogis keregni ez átjutas kulcsát — pedig nam ez a teleporter az!). Ebben a szobába tehát be sem kell mennünk, forduljunk inkább a keleti oldalon magasodó fel felé, amelyen egy fekete háromszog hívogat minket. Ez egy átjáró a **Sirius** szektorba. Kapcsoljuk be a rakétát, emelkedjünk fel a háromszog magasságáig és haladjunk át rajta. A **Sirius**-ban szálljunk le a felazínra.

Into the Eagle's Nest

C64

Egy **RESET** et követően írjuk be: **POKE 24651,234 POKE 24652,234 POKE 24653,234**

Ahhoz, hogy a vegtelen élet örömeit is élvezhük: elegendhetetlen egy **SYS 32784** utasítás kiadása

Haladjunk tovább kelet felé a Procyon-on és a Fornalhaut-on keresztül az Umbriel szektorig. Kb. az Umbriel közepén egy lyuk található a földön — ezt már használtuk egyszer, itt jöttünk ki a föld feléi folyosóból, amikor a börtönbe juttatnak bennünket a kemerek. Most visszamegyünk egy kicsit pottyanjunk le a lyukon keresztül az Equator Tunnel-be. Forduljunk nyugat felé és kezdjük meg a felfedező utunkat. Első szoba — Igen, itt jöttünk ki a cellából. Második szoba — semmi. Harmadik szoba — egy ajtó jobbra, egy ajtó balra. Hm. "Tarts Nyugatra" — mondja egy régi Jack London-novella címe és lehet, hogy igaz van. Ne foglalkozzunk tehát a két ajtóval, menjünk tovább a folyosón. Negyedik szoba — semmi, Ötödik szoba — semmi... ezaz csak MAJONEM semmi. Élesebb szeműkkel valószínűleg már észrevették, hogy valami nincs rendjén itt: a mennyezetén ugyanis nem két lámpa lóg, mint az alagút fobbí szobájában, hanem három! A középsőnek mintha más is lenne a színe. Lőjünk bele egy párszor a drótba, amelyen lóg. Lőn csoda: egy kicsit megnőtt a csillár. Most már pont úgy fest, mint egy negyves szemű teleportkristály (milyen jó, hogy még egyszer visszamentünk a Callisto Store második szobájába, hogy megtaláljuk azt a bizonyos szétlövésre váró kőtombot!) Emelkedjünk fel és repüljünk neki a felvételéhez, ezten érezzük vissza a telejra és menjünk tovább nyugat felé. Itt a folyosó közepén, a plafonon egy lyukat találunk, amelyen keresztülrepülve kijuthatunk az Oberon szektorba. Forduljunk nyugat felé (mésfelé ugysem tudunk menni) és menjünk el egészen a Sirius szektorig, majd ott forduljunk észak felé.

A Psyche-be jutottunk. A szemben lévő falon egy ébre látható valamint egy negy ajtó, amelyhez egy árok is vezet. Sajnos nem tudunk odamenni, mert ezektor közepén húzódó energiasáv nem enged bennünket. Majd valami más módszerhez folyamodunk — nevezetesen a telepodhoz. A szektor bel oldalán egy bódé látható, amelynek ajtaján keresztül a Crux Telepod-be kerülünk. A szoba közepén egy brdagi szerkezet található, amelynek párkányán ott sorakoznak eddig összegyűjtött teleportkristályeink (egy hely mag szobed). A kristályokba beléltve tudunk bekerülni az energiasávvá védett szektorok északi részébe. Ez már a negyszerű végjátékhoz szükséges a Thetys, Psyche, Pollux és Nereid szektorok északi oldalát lezáró falakon egy-egy ábra virít. Ezek ugyan meglehetősen szörnyű kríszkrekszoknak néznek ki, de ha pontosan szemből nézzük őket, akkor egy kis lentézzel rájöhettek, hogy mindegyik egy betű (aki latta a játék reklámját valahol, az gyorsan felismerheti a jellegzetes kerektereket), méghozzá egy O (Thetys), egy A (Psyche), egy R (Pollux) és egy K (Nereid). Bizonyos nehézséget okoz mindenkinek összeolvasni a betűket, így tehát titokban tartjuk, hogy milyen szó is jön ki belőlük (a helyes megjelítés beküldő között egy Soplonee márkájú cigarettésikkal sorakozunk ki). Igen ám, de mira jók ezek a betűk és hol van a harmadik teleportkristály?! Mindjárt kiderül.

Lőjünk bele a bel oldali kristályba és menjünk ki az ajtón. A Thetys északi részében jövünk ki. Szemben egy plexor leselkedik az árkádok alatt, de nem veszélyes ránk. Forduljunk nyugat felé, hogy megpillantsuk a harmas számú teleportkristályt. Menjünk neki, majd kapcsoljuk be a rekétet, emelkedjünk fel és repüljünk neki a falon lévő mintának (ez az O betűnek). Érezzük vissza a földre és menjünk vissza a telepodba. A szerkezet párkányán már megjelent az imént felvett teleportkristály — teljes a gyűjtemény. Lőjünk is bele rogtan új szerzeményünkbe (azaz jobbról a másodikba) és menjünk ki az ajtón. A Pollux-ban vagyunk, ahol lamét bekapcsoljuk a rakétát, nekirepülünk a falon lévő R betűnek. Érezzük vissza a telepodba és lőjük meg jobbról az első kristályt. Az ajtón kilépve a Nereid szektorba jutunk, itt lőjük ki azt az ECO-t, ami a fal mögött volt eldugva (az eleinte lévő oszlopból egyébként feltankolhatjuk az üzemanyagot, ha szükséges). Kapcsoljuk be a rekétet és repüljünk neki a falon lévő K betűnek, majd vissza a földre és a telepodba. Lőjük meg belől a második kristályt és az ajtón kilépve a Psyche északi részébe jutunk. Emelkedjünk fel a falon lévő A betűhöz, majd miután nekimentünk, vissza a földre. Hopplé! A negy ajtó feltért: szobed az út a Dark Side-re. Hét ekkor talán menjünk keresztül rajta.

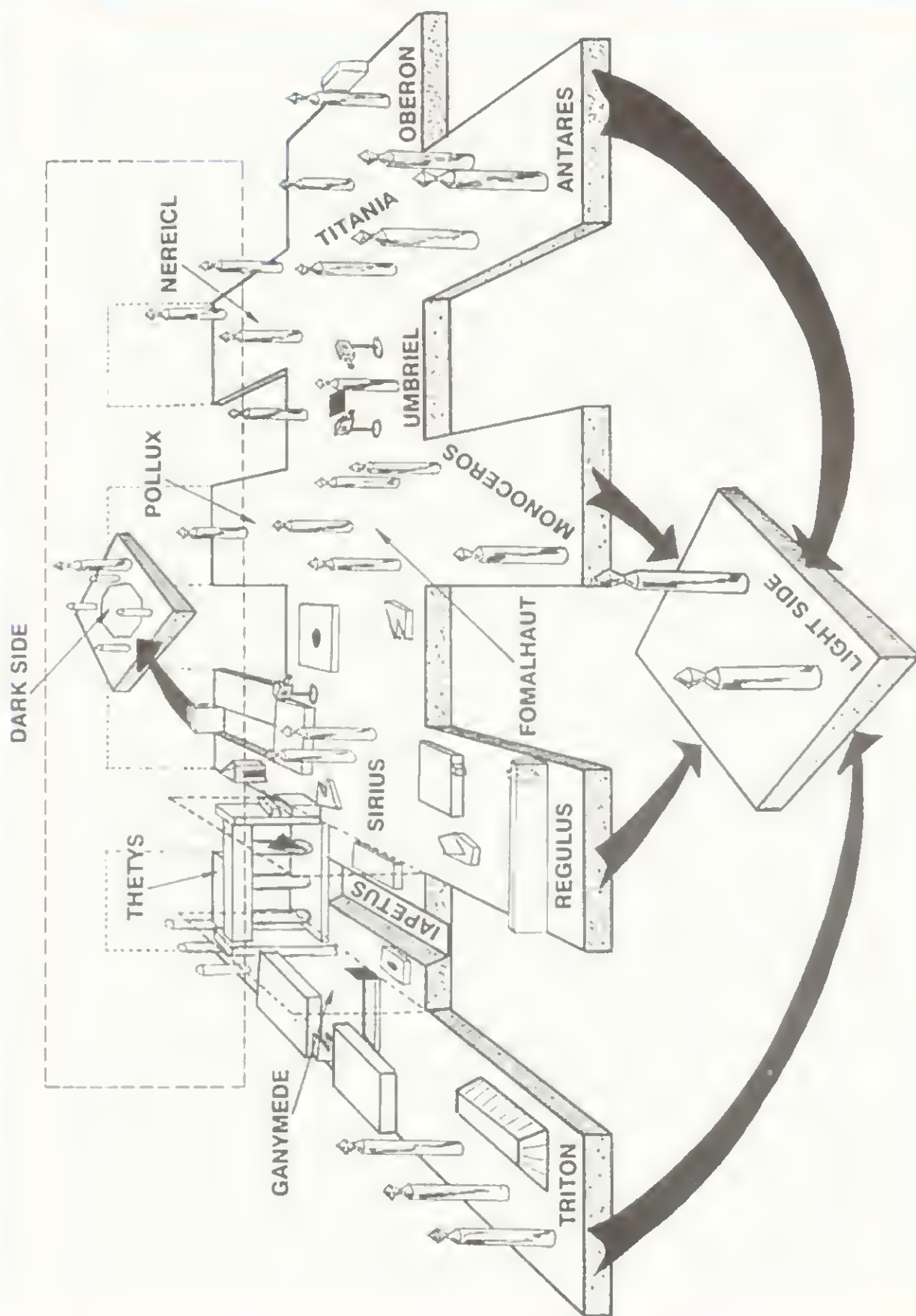
Az itt elvágyzó roppent bonyolultságú feledtet már a vállalkozó játékosokra bizzuk. Gratulálunk — sikerült egy óra előtt végigjátszani, emivel valekl 3 hónapot szenvedett.

Az Amiga-verzióról ennyit, hogy az Incentive-programokat 16 bites gépekre forgalmazó Microstatus a tevésszel jelentette meg. Az elspvető különbség a C-64-verziótól az, hogy itt kiküszöböltek az eredeti változatnál a teljesen 3D megjelenítésből adódó lassúságot, cseleztek valamelyest a zenén (az egyébként 64-en is nagyszerű volt) és más a képernyőn található műszerek elrendezése. A feladat egyébként ugyanez.

CARTRIDGE POKE-ok

C64

5th Gear: POKE 15171,173 (örökélet), POKE 7134,173 (végtelen rakéta)
 1943: POKE 34864,189 (örökélet)
 Action Biker: POKE 59626,189 (örökélet)
 Afterburner: POKE 4969,173: POKE 6754,173 (örökélet)
 ArkanoId: POKE 2564,189 (örökélet)
 Barbarian: POKE 36544,165: POKE 34612,181: POKE 65530,181 (örökélet)
 Barbarian 2: POKE 35441,165: POKE 37742,165 (örökélet)
 Batty: POKE 2828,189 (örökélet)
 Bedlam: POKE 30037,0: POKE 39710,0 (örökélet)
 Blonic Commando: POKE 7518,165: POKE 7505,230: POKE 36621,181 (örökélet)
 Black Lamp: POKE 5078,165 (örökélet)
 Bruce Lee: POKE 5686,128: POKE 5672,128 (örökélet)
 Bubble Bobble: POKE 1240,189 (örökélet)
 Cauldron 2: POKE 33012,165: POKE 60983,165 (örökélet)
 Chameleon: POKE 3184,173 (örökélet)
 Cobra Force: POKE 43096,173 (végtelen rakéta): POKE 43288,173: POKE 43030,173 (végtelen pajzs)
 Crazy Cara: POKE 7795,173 (örökélet)
 Cybernoid: POKE 28870,165 (örökélet)
 Dark Fusion: POKE 2798,165 (örökélet)
 Death Wish 3: POKE 21086,189: POKE 21753,189 (örökélet)
 Delta: POKE 15834,173 (örökélet)
 Denaria: POKE 13820,173: POKE 13924,173 (örökélet)
 Dominator: POKE 2215,234 (örökélet), POKE 4499,2 (extra sebesség)
 Draconus: POKE 8926,173 (örökélet)



GARFIELD – WINTER'S TAIL • The Edge

Ismét itt van mindannyiunk kadvance – a lusta és kover macska – Garfield. A Jim Davis által megalkotott világhírű kabalafigurát már nemcsak rajzfilmekben és képregényekben okoz kellamas perceket rajongóinak. A WINTER'S TAIL már a második ezamatogépes Garfield-feldolgozás a BIG FAT HAIKY DEAL után. A történet szerint Garfield szokásos pozíciójában tartózkodik éppen elnyúlva hortyog. A négy szuszogás közepette egy csodálatos álmot lát. Svájcban jár és egy műlesikló pályát tetejéről pillantgat valami eleseg után, amikor egy épületet pillant meg a lejtő aljában. Csek-nam?! DE IGEN!!! Egy igazi csokoládegyár!!! Hohohohh!

Itt lépünk be a játékba, amely három színből áll. Az első pályán ez alpaai műlesiklás nevű sportágban kell tündökölnünk. Itt kell szel-nünk a hegyoldalon, ugyesen kikerülgetve a fakét bokrokat és sziklakat (sőt, ugratók is lesznek). Természetesen nem hiányozhat mállólunk Odie, a hulye kutya sem, aki szagony Garfieldat magálmában sem hagyja békén. Ő viszont a laaklásnak egy érdeke-sebb módját vafesztotte. He nem sikerül egy akedalyt elkerul-nunk, Garfield energiát vesz, ezt a kapemő jóob alsó sarkában lévő Garfield-arc jelzi. Kezdetben mag vigyorog, de minden egyes balesettel egyre szomorúbb arcot ölt. Az energia pótlása változónűleg nyilvánvaló torok macskénk esetében enni kell. Ez a lesik-lópálya mellett álldogáló turisták kezében lévő kaják ellopásával lenetseges. A lesiklopálya utolsó ugratójára ráfutva macskénk a levegő-be emelkedik és néhány fán átrepülve a csokigyár tetején landol.

Egy bonusz-pálya következik, majd a csokigyárba kerülünk, ahol a csokitojasokat gyártó gépeket kell beindítanunk, és a csokikevereket alkotó masszát – a csovakén karaszul – a megfaleő gépbe kell csurgatnunk. A szerencsétlen Odie természetesen állendően korulot-tunk csetlik-botlik, de az első részben már megismert módszerrel jól fenekbeillentve) egy ideig elrebbhessegethetjük.

Az utolsó szinten újabb teli sportnak hódolunk, nevezetesen a korcsolyázásnak. Ez egy jégborított tavon történik, ahol az ehés Garfield egy csokoládécsirkát (?) üldöz. A csirke – mind csoda – csokoládéenyomokat hagy maga után, ami segíti macskénkat ez üldözésben – valamint a nyomok izleles tárolatékul is szolgálnak.

Hát bizony, az a Garfield-játék is rettenetesen nagy marhaság! Maga a játék ugyan nem valami lenyes, de a fenomenális grafika és a humor bizonyára karpótól mindenkit. C-64 verzióval kapcsolatban elmondandó, hogy ugyan az Amiga-verzióval együtt hirdettek meg a piacra dobását, de ezóta semmi hírt nem kaptunk felőle, nem láttuk, nem hallottunk róla, nem érkezett meg, így tehát nincs más hátra, várunk türelmesen.

BEACH VOLLEY • Ocean

A CoV 3-ban, a RODEO GAMES ismerterővel már érthetjük, hogy a sport- illetve egyéb játékszimulációknál inostanóan megfigyel-hető az a tandancia, hogy a játékok minél több humoros affektus-sal igyekezzenek szinesíteni. Ez a tagabb lehetőségek miatt még fokozottabban jelentkezik a 16 bites gépek esetében, amire kiváló péld a BEACH VOLLEY. Az Ocean-tól egyébként a ROBOCOOP BATMAN as tarsal által képviselt arcade/adventura ozonben igazi ritkaságnak számít egy sport-szimuláció.

Két angol fiatalember útra kel, hogy megküzdjön a világ tagjobb roplabdaduóival. Az első összecsapásra Londonban kerül sor, de később – ha győzünk – további országokba is utazhatunk (USA, Szovjetunio, Egyiptom, stb). Egy összecsapás megnyerése után mindig egy introt láthatunk, amelyben hőselink az új meccs színhelyére érkeznek. Mindegyik helyszín más az országja jellemző háttér alított látható és az egymás után következő ellenfelek egyre kamanyebbek lesznek.

A játék a normál roplabda szabályai szajint zajlik, mindig a szar-vaid csapat szerazhat pontot azzal, ha a labda az ellentél terfelen földet ér. Ha a labda a szervaio csapat terfelen pottyán a földre, akkor a másik csapathoz kerül a szervaio és a pontszerzes joga. A labdát kétszer lehet érinteni, mielőtt visszautnánk az ellentél terfetre. Egy meccs megnyeréséhez 7 pontot szuksages elérnünk, de mivel – a sok szervacsára miatt – ennek elarese akár egy diaig is eltarthat, a játékban időlimit van egy-egy meiközésre.

Nagyon jó minőségű sportezimuláció jónéhány humoros részlettel. Digitalizeit beszéd, egy kis rock end roll-zene, precizan kimunkált animáció – igazi csamege a sport-szimulációk kedvelőinek. Az Ocean egy reklamja szerint a C-64-verzió is fejlesztés alatt van, a megje-lanása tavasszal várható.



Empire Strikes Back

Amiga

A címképernyő megjelenése után nyomjuk le a HELP billentyűt, majd ennek nyomvatartása mellett gépeljük be: XIFARGROTKEV (milyen érdekes, mintha a Vektor Grafia betűl derengenének belőle). Ezután a játékban ha lenyomjuk az L, C vagy D billentyűket, úgy Luke, C3PO vagy Darth Vader fog megjelenni.

NORTH AND SOUTH • Infogrames

Az eddigi termék színvonalán alapján csak a jó középserűség bélégével jellemazható Infogramae software-ház kezd falóni a legnagyobbakhoz mostanában egész kellemes dolgokat produkál (pl. KULT). Itt van például egyik legfrissebb programjuk a **NORTH AND SOUTH**, ami egy hamisítatlan stratégiai program — nagyon igényesen kivitelazva. Már a nevéből is kiderül ("Észak és Dél"), hogy a történet az észak-amerikai polgárháború (1861-65) időszakában játszódik, amikor 13 déli állam kilépett az Egyesült Államokból, saját elnököt választott és létrehozta saját Konföderációját — ez elkerülhetetlenül háborúhoz vezetett az Unióban maradt többi állammal szemben. A játékban — hívan a történelemhez — két egyenruhában harcolnak az északi Unió, szürkében pedig a déli Konföderáció katonái.

Az első dolgunk, hogy kiválasszuk azt az időpontot, amikor a játék kezdődni fog (1861—1864). Az időpont választása diktálja a két felkiinduló stratégiai helyzetet (a polgárháború első három évében a déliek voltak jobb helyzetben, de a háború vége felé az Unió fokozatosan felülkerekedett rajtuk). Ezután egy rangot kell választanunk magunknak (**CORPORAL** képlár, tizedes, **SERGEANT**, őrmester, **CAPTAIN**, százados), ami tulajdonképpen a nehézségi fokozat beállításának felel meg.

A játék a klasszikus stratégiai programok alapselveire épül: el kell foglalnunk az ellentét fölőjét, hogy több pénzbevételünk legyen, emelven új hadsereget állíthatunk fel (a **DEFENDER OF THE CROWN** vagy **JOAN OF ARC**). Ha a kurzort egy seregre mozgatjuk, megjelenik egy információkártya, amelyről leolvashatjuk, hogy az egységben hány gyalogos és lovas katona, illetve ágyú van. Ha egy saját egységünkkel magyomjuk a "fűz" gombot, villogni kezdenek azok az államok, ahová a sereg átvonulhat (ugye ismerős?).

A pénzünk begyűjtéséhez az szakszerű, hogy a mi tennhatóságunk alatt legyen legelőbb két vasútállomás, ahová a vonat befuthat. Az újabb vasúti csomópontok elfoglalásával novalhatjuk a pénzünket (és csökkenthetjük az ellentétét). Egy állomás elfoglalásához vigyünk rá az egyik egységünket. Ha az állomást az ellenség már megszállta, akkor egy kis arcada következik, amelyben el kell foglalnunk a vasútállomást őrző erődöt.

A pénzszerezés másik módja a vonatrálás, ami akkor történhet, ha egy egységünket egy olyan pontra állítjuk, amelyen az ellenség vonata át fog haladni. Ez meglelt egy arcada-resz, ahol emberkánkkal felugrunk a kocsi és előreszaladunk (a lyukakat természetesen át kell ugranunk, az ellenséges katonákat pedig ki kell kerülnünk). A rabolt pénz általában elegendő egy új csapat felállítására. Hasonló eredményeket érhetünk el, ha elfoglaljuk Virginia állam kikötőjét (az volt a Konföderációs államok legnagyobb kereskedelmi kikötője).

Ha két ellenséges egység egymásba utkozik, akkor harc alakul ki közöttük. A harcot végig személyesen irányíthatjuk az egyes csapatrészek mozgatásával, de ezt az arcada-részt ki is kapcsolhatjuk — ilyenkor a program automatikusan lejátézza helyettünk a csatát. Egyébként a legjobb az ágyúinkkal alaposan megtrtkifáni az ellentét sorait, majd a túléelőket egy fovaarohammal elloporni.

Bár a **NORTH AND SOUTH**-ról masszívól sut, hogy a **D.O.C.** és a **JOAN OF ARC** klónja (ha úgy jobban tetszik az ötlet lekoppintása), mégis nagyon élvezetes és szórakoztató játékot ígér mindenkinek — nemcsak a hagyományos stratégiák kedvelőinek.

VOYAGER • Ocean

1977-ben nagy port vert fel a hír a világon, hogy a **NASA** (az USA űrhajózási hivatala) egy különleges űrszondát indított útnak: a **Voyager II**-t. Az űrszonda feladata, hogy a Naprendszer elhagyva hirt (és egyben "meghívást") vigyan a Galaktika távoli részeiben feltételezett értelmes élőlényeknek az emberlág létezéséről.

Az első értelmes faj, amely a **Voyager II**-t észlelte, a **Roxie** bolygó népe volt. Pechunkre ez éppen egy harcos, imperialista civilizáció volt, akik ugyan a "meghívást" nem fogadták al — vagyis nem pontosan úgy, ahogy azt a Foldon gondolták. A roxisok azonnal elhatározták, hogy a kis bolygót az uralmuk alá hajtják, de nem a közvetlen támadást választották: először a Szaturnusz 10 holdját szállták meg és onnan lesádkedtek az arra járó földi hajókra. Persze ténykedésükre hamar fény derült és a Fold a legkiválóbb vadászpilótáját küldte oda, hogy felvegya ellenük a harcot.

A **STARGLIDER**-hez és az **ELITE**-hez hasonló 3D vektorgrafikával megalkotott program alapötletétől valószínűleg egy réges-régi játékprogram szolgált, nevezetesen a **BATTLE ZONE** — mindenesetre játék közben állandó dőlvu árzásunk van vele kapcsolatban.

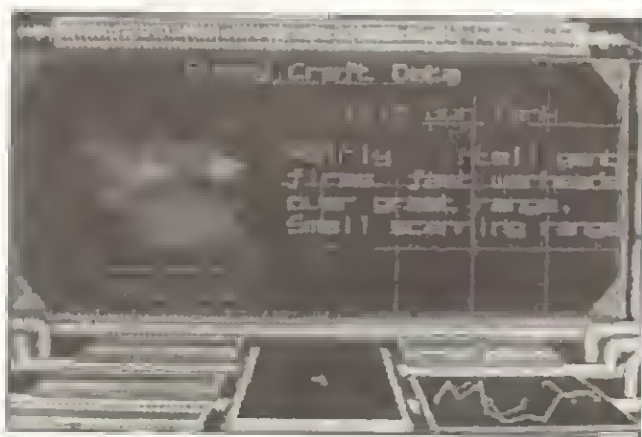
A játék kivitelazése minden tekintetben első osztályú — de az egész túl egyszerű: a cél természetesen minden ellenséges egység elpusztítása, a plusz uzemanyagot illetve a plusz fegyvereket (kamera, radar irányítású rakéta, atombomba) féroló egységek megszerzése (elhagyott **Roxie** utánpótlást is felhasználhatunk). Találhatunk ezenkívül még egy nagy léptékű térképet az aktuális holdról, információkat az ellenséges egységek felszereléséről és erejéről.

A játék szép — de egyébként tok uree, nem más, mint egy szines, fillazott vektorgrafikával kivitelazott **BATTLE ZONE** az Amiga képességeihez képest módosítva. Csak egy újabb csepp az Ocean-játékokóceánban.

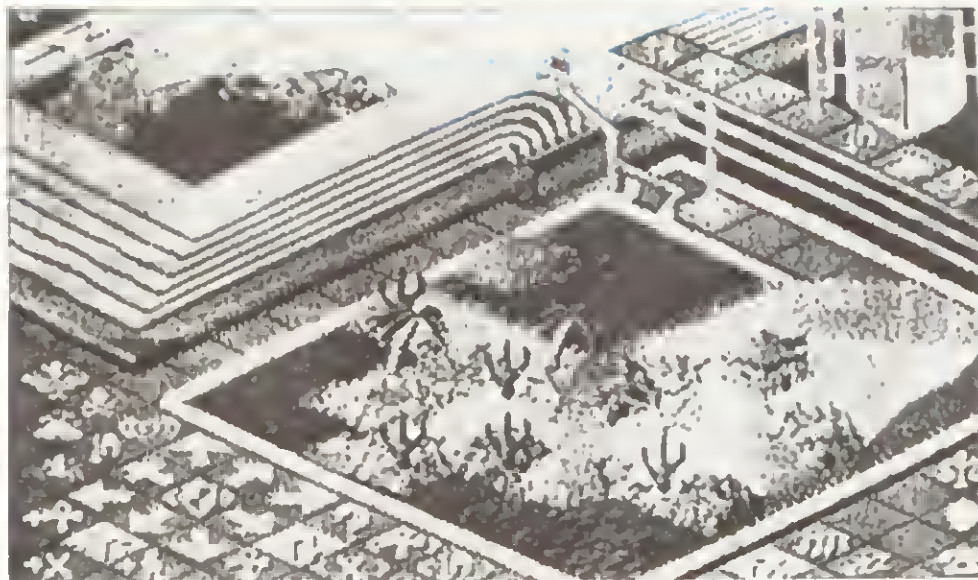
Falcon

Amiga

Ez a játék is rendelkezik azon érdekes tulajdonsággal, hogy egy **CHEAT**-et építettek bele. A játék közben nyomjuk le a **'CONTROL'** és az **'X'** billentyűket. Ekkor 500 extra ágyúgolyót kapunk ajándékba, hogy ellenségeinket elpusztítsuk.



Az Electronic Arts POPULOUS című játékához valószínűleg alacsony bavezetőknek ennyi, hogy – az 175 (+CoVboy), valamint népes ismeretségi körök egybehangzó véleménye szerint – a különböző 8 és 16 bites gépeken ezideig megjelent ÖSSZES játékprogram közül az az abszolút Nr. 1. A lageradetiobb ötlet – a legnagyobb megvalósítás tokeletes grafikai kivitelezés, egyszerű kezelés, a játék hanglejtéséhez csodálatosan illeszkedő "zana". A játék a Jó és a Gonosz ávezredes harcán alapul, az előttünk álló feladatban teljesülhet mindenkori titkos vágya Isten szarapát játszhatjuk el (vagy – tetszés szerint – az Ördögöt). Leginkább talán a stratégiai játékok kategóriájába tudnánk beilleszteni, bár legszívesebben egy külön kategóriát kreálnánk neki, amelyben csak egyetlen program van – a POPULOUS.



"Tanuló" időszakban a gép is egyszerű ellenfélnek bizonyul, de profi játékosok két összekötött Amigával egymás ellen is játszhatnak itt mag kell állnunk egy percre, azt mondjuk, hogy a gép negyszáz ellenfél – de ahhoz egy normális módon feltöltött játékkal kell rendelkeznünk! A QUARTEX-fala változat (már megint?) – CoVboy) ugyanis szinte teljesen játszhatatlan, mivel a program villámgyorsan eléggő erőt gyűjt az Armegaddon-hoz (majd később kiderül, hogy mi ez) és így biztos vesztesre vagyunk ítélve. Aki olyan varázslóval rendelkezik, ami egy olyan fekete kepeinyővel járhatkozik, amelyre hullámozza egy Quartex-nek szóló, kissé mosdettan üzenet küszik, az alégedett lehet – biztosan jó verzióval randalkozik (más toteshez – persze Quartex kivételével – eddig még nem volt szerencsénk).

A játékokban két napcsoporthoz küzdelme zajlik egy kapzsiszbeli földön, ha a területek lakhatóvá válnak, a néplelőleg mialóbbi letelepítés érdekében. Előbb-utóbb szűk lesz a planéta a két népnek és ezek a célok már csak a másik rovására, ennek a teljes kiiktásával valószínűsíthető a mag. A játék célja tehát a végső győzelem kivívása a másik napán.

Mindkét nap egy-egy istent imád (az egyik szarapát játszunk mi), aki építkezésre alkalmas földet tartamzik nekik, heziba küldi őket magvaldelmezi a másik isten kitölésaitól őket – as nam utolsósorban borsot tor a másik nap orra alá. Az istenek nyolcfajta varázslatot alkalmazhatnak, de csak akkor, ha rendelkezésükre áll a varázslathoz szukságas isteni erő (a továbbiakban ezt manának fogjuk nevezni – hirtelen nem jutott eszünkbe jobb szó rá). A manna tartalma és novakadása attól függ, hogy milyen sok követője van az istennek (azaz a novaleséhez előbb minél több varost kell építenünk a napunkkal, amelyeket gyorsan be kell népesítenünk velük) és mennyire biznek benne (ha például a konkurrencia lovagot küld ellenünk, amely módszeresen alkazdi kiiktetni az utjába akadó települések lakosságát, ekkor eléggé megcaappanhet). Az almondottakból kiderül, hogy alótfordulhat az is, hogy az ellenfél sikeres tánykadeséből kifolyólag híveink hipp-hopp ateistákka válnak, és a manna negatív tartományba zuhan. Ilyenkor nem tehatunk semmit, kénytelenek vagyunk várni. Ugyancsak csokkent a manna, ha valamilyen varázslatot alkalmazunk – a csokkenás annak a függvénye, hogy a varázslat használatkor mennyi manna volt.

- ha mondjuk vulkán építésére volt eléggő, de csak földrengést csináltunk (ehhez jóval kavasebb manna-re von szukség), ekkor a csokkenás szinte a nullával egyenlő,
- ha ugyanez vulkánt építanánk, akkor a manna nagy marokban csokkenne.

Természetesen a mannaveszteség elég gyorsan visszanyarható, ha csak nincs folyamatban valamilyen kitölés a napunk ellen. Mindenesetre egy varázslatot csak akkor alkalmazunk, ha a manna tartalma mutatja nyílt mer túlfelelt a varázslat: jelző ikonnak laga'ob a falán. Varázslatokkal kapcsolatban még ennyi megjegyzendő, hogy az egyes pályákon néhány közülük nem alkalmazható a feltöltött varázslatok egy manában láthatjuk, ahol a YES és NO oszlopokban lévő inverz négyzetek mutatják, hogy az adott varázslat alkalmazható-e, vagy sem. Figyalam, ami az egyik félnél la van tiltva, az a másiknál még lehetséges lehet! A varázslatokkal később részletesen foglalkozunk.

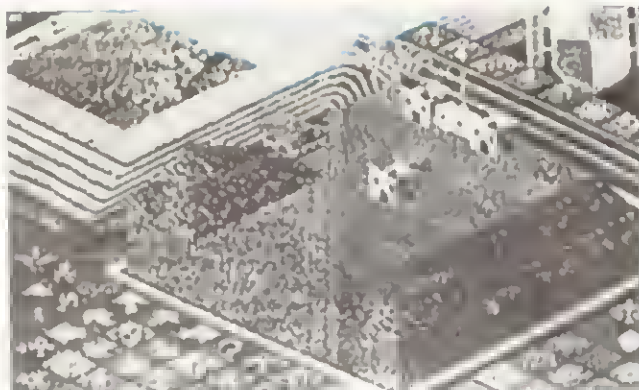
A címképarnyó bajelantkezés után a jobb első sarokban lévő faliratok segítségével kiválaszthatjuk, hogy magkezdjük-e a hódítást, vagy egyelőre csak gyakorolni akarunk. Ha nem választunk semmit és várunk, egy idő után a játék damo-ja jelentkezik be. Ezt egybéként erdemes magnázn, különösen a kezdő játékosoknak a kek (ő a Jó) és a piroa (ő a Rossz) ruhás ambarkek éppen építkeznek (a kezdők itt soiban egymás után megszemlélhetik a településfajtaikat, nagyság szerinti sorrendben), majd miután alantak a legnagyobb települést (négytoronyú vár), vártat oltanak és az orjogó nézőközönség keréjében egymásnak asenak (jellemző, hogy a Rossz győz).

Mielőtt fajast ugranánk megábe a játékba, nem én meg néhány dolgot tisztázni a játékban szereplő embarkekkel kapcsolatban. Ezekből a játékban négyféllel találkozhathatunk: normál emberka, pap, varázsló és lovag. A lovagról később szó lesz, az őt generaló varázslat, a többieknek ez aléobiakat kell tudnunk.

Normál emberka egy sátló emberke soha nem csak egy embert jelent, hanem egy populációt (azaz embarcsoportot), amelynek népességével nem tehatunk tisztában mindaddig, amíg la nem települ – lehet egy településről elvándorolt folos nápszaorulat, de lehet egy teljes nagyváros lakossága is, ami az ellenfél valamilyen huncutsága folytán (pl. vulkán) alvasztetta várost és földönfutóvá vált. A sátló ambarkek MINDIG minél előbb la akarnak telepüdni (kivéve ha a "Gyűlökező a kéreznél!" parancs az érvényes vagy Armegaddon van). Az ambarkek vándorlási szendeke végas ha nem talál egyhemen alkalmas helyet, előbb idegesen alkazd topogni a lábával, majd egy idő után felhagy a kereséssel és eltűnik (ilyenkor ezt a populációt elvesztettük). Települést csak vízszintes talajon tud az emberke látrahozni – itt van szukség a mi isteni tevakenyságunkra, amellyel földet építünk/dombokat bontunk la nekik. Egy sátló embarka mindig akkorre települést hoz létre, amekkorára eléggő a hely azon a vízszintes részen, amelyet magtalált (tehát ha elég hely van, ekkor rogtan négytoronyú várat épít – halyas, éppen ami kell torakadnunk). Ha Őstani Fenságunk nem alégedett a település helyzetével, mert mondjuk a bolond embarke a "Világ végére" (azaz a térkép lagszéleire) építkezett egy kisabb települést,

A világ térképe

A jelenlegi világ teljes térképét láthatjuk rejtve a játéktérben lévő területet egy fehér karaszít jelzi. A térkép valamelyik pontjára ráclickálva tudjuk azt a területet a játéktérbe behívni. A játék kezdetén a Jó populáció (villogó fehér pontok jelzik őket) mindig az északi, a Gonoszé (villogó piros pontok) pedig mindig a déli részen található. A mászkáló populációkat (azaz az emberkeket) gyorsabban villogó pontok mutatják. Mivel a térkép a domborzati viszonyokat is szemlélteti, rögtön észrevehetjük, ha az ellenfél valami bajosságot (volkán, földrengés, stb.) művelt velünk — és ezonnal odakapcsolhatunk, hogy megtegyük a szükséges ellanlapásokat.



Pajzs

A két oldalon látható sáv mutatja a számben álló felek összpopulációjának mértékét (kak a Jó, piros a Gonosz). Ha a mi populációnk már lényegesen nagyobb, mint az ellenféle, csak várni kell, hogy az Armageddon-hoz elégedő mennyiségű manna gyűljék össze.

A pajzs több dolgot is jelezhet ettől függően, hogy milyen parancsot edünk ki: normál esetben az utóljára kijelölt vezér populációjáról szóló adatokkal (a ragabbirakat is lekérdezhetjük). De itt jelennek meg az információk akkor is, ha a papról (pontosabban a kereszttről) vagy pedig az állított lovagról károszunk. A pajzs négy mezőre van osztva, amelyek az alábbiakat tartalmazzák:

- a belső mezőben látható annak a vallási szimbóluma, akinek a pajzs jelenleg van. Ez ugyan első helyre értelmetlennek hangzik (hiszen mi jelöltük ki a vezért, világos, hogy a saját szimbólumunknak kéne ott lennie!), de elképzelhető olyan eset is, hogy a pajzsot az ellenfél elveszi a jelenlegi vezértől (legyőzi harcban) és ezt tovább viszi magával mint zsákmányt. Ilyenkor az ellenfél szimbóluma látható ezen a helyen. Azra természetesen gondolni sem merünk, hogy valaki olyan huncutságot követ el, hogy az ellenfél valamelyik városára vagy embarkádjára teszi a pajzsot.

A pajzs egyébként papnál és lovagnál is egyaránt ezt mutatja.

- a jobb felső sarokban látható az a fegyverzet, ami a vezér populációjának a rendelkezésére fog állni, ha hadra kel. Van itt minden pusztázó, pantiya, kard, számszerű, az egyéb közepken fegyverek (atombomba hál'istennek nincs). Figyelem! Az elindított harcos csak ekkor fog azzal a fegyverrel harcolni, ha a sereget toborzó pap is ebből a populációból kerül ki! Ha más fogja meg először a keresztet a toborzóhoz, akkor természetesen annak a populációnak a fegyverével indul el a lovag. A legjobb fegyver nyilvánvalóan a számszerű és a kard.

Lovag esetében ezt a fegyvert mutatja az a rész, amivel éppen harcol. Pap esetében nem láthatunk legyvert.

- a belső sarokban mindig ez az emberke látható, akiről az információt kértük, illetve akinél a pajzs van.
- a jobb alsó sarokban lévő két oszlopban találjuk a számunkra legérdekesebb információt — a vezér populációjának a nagyságát. A két oszlopban lévő sáv egyfajta helyértékelés módszerrel (a bal oldali a nagyobb) jelzi a populációt. A sáv színének is értékelni lehetősége van: a leggyengébb szín a zöld, ennél erősebb a sárga, a legerősebb a barna. Tehát ha mondjuk a belső oszlop nagy része barna, a jobb oldali színtől függetlenül is biztos, hogy rendkívül nagy populációról van szó. Természetesen vezér esetében (hacsak ez nem egyszerre toborzó pap vagy az alkudott lovag is) biztos, hogy nem kerülünk szembe ekkora számmal — ez már rettenetesen nagy népfelkelés lenne.

Pap esetében itt ez ő populációjának a nagyságát láthatjuk. Ez elöl kivétel, ha a pap toboroz ("Gyűlekező a keresztmél") parancs van kiveve! Ilyenkor magában egyesíti a keresztvárat karkozó populációkat, szóval nagyon nagyra is duzzadhat ez a szám.

Lovag esetében is kettős információt mutatnak a sávok: ha a lovag satélit, akkor a hadsereg méretét, ha pedig harcol, ekkor — piros és kak színekkel — a sejtét illetve annak a populációnak az eráját, amellyel éppen harcol (nyilvánvalóan az egyik oszlop a saját, a másik pedig az ellenség kijelzője).

A pajzsban természetesen nem látható semmilyen információ, ha nincs vezér kijelölve vagy ez utóljára kijelölt valamilyen okból kifolyólag meghalt (ugyanaz vonatkozik erre az esetre is, ha a pap vagy a lovag iránt érdeklődünk és azok már előzőleg elhaltak).

A manna kijelzője

Korábban már részletesen beszéltünk róla, az isteni aró mértékét mutatja, azaz hogy milyen varázslatokat tudunk művelni. Csak olyat használunk, amelynek a nyíl már legalább a felénél tört — különben fatális módon csökken a manna. Az olyan varázslatok választásánál, amelyhez nincs elég manna vagy amelyek a jelenlegi világban le vannak tiltva, természetesen nem történik semmi. A varázslatokat nem linnen, hanem a bal alsó sarokban lévő ikonokkal lehet aktiválni.

A parancsikonok

A képernyő bal alsó részén helyezkednek el azok az ikonok, amelyekkel a napnak kiadhatjuk a követendő taktikát, információkat kérhetünk illetve varázsolhatunk. Az aktuális beállítások a tobbi alásste világosabb színekben jelennek meg. A nyílak használatát valószínűleg mindenkinek egyértelmű: a játéktérben lévő részt léptethetjük a kiválasztott nyílak megfelelő irányba egy pozícióval. A többi ikon ez alábbi dolgokat műveli:



Az alábbi nagy ikon közvetett parancs a napunk eltel követendő taktikára, ez az "életmódra". Az első megfelelője tömören kb. így hangzik "Terjeszkedjétek!" Ha az az ikon arányos, akkor a településen — minél több a néklülőzhető népszaporulat alatt egy bizonyos szintet — a "felaslegak" elég gyorsan új populációkba toborulnak és elindulnak, hogy új településeket hozzanak létre maguknak. A népünk tehát a terjeszkedéssel van elfoglalva, a szaporulat ilyenkor kb. átlagos. Mivel ez alapvető célunk az, hogy minál gyorsabban minál több nagyvárost hozzunk létre, celszerű — a következő ikonokkal kombinálva — általában ezt használni. Állapotban is az a beállítás az arányos.

Ez a Biblia által is használt "Növekedjétek és szaporodjétek!" isteni kitétel megfelelője — CoVboy azt elég pörösen úgy fogalmazta meg, hogy "hadd nyomassanak a népek!..." Mivel a játék elején minél több manna van szükségünk (ez az minél több követőre), kezdőskor celszerű ezt használni. Ilyenkor a szaporulat ugyan gyorsan mártékban növekszik, de látványos felesleg is az osztódással van elfoglalva, nem nagyon ékarnak koltozni, csak a kritikus érték elérésékor. Természetesen itt nem ért néha közbelepünk a pajzsot a városokra pakolgatva (ez az mindig új vezért kinevezve) megtudhatjuk az egyes populációk mértékét — ahol felesleget találunk, a lentebb ismertetett "Egy városból kettőt" recept alapján rúgjuk ki a felesleget. Az egész játék folyamán azt és az előző parancsot celszerű kombinálnunk, amíg napunk "nyomot" (most már kérem a copyright-ért járó tiszteletdíjért — CoVboy), eddig mi építünk nekik új földet. Muten már 30-40 nagyvárosban folyik a nagyüzemi szaporodás, az egész már magy magától is — csak győzzük építéssel.





Ez az ikon a "Harcosok terjeszkedjének!" Tulejdonkeppen ugyanaz mint a "Terjeszkedjének!", de ha ez az ikon ez aktiv az a maszkolo emberkaink ellansages telepulasba vagy emberkake botlanek bele, ekkor eloszor azatvenk azokat (pontosebben csak megprobaljuk - a harc kimenetele a szambanallid populacido erejeto fugg) es csak azutan foglalkoznak a letelepedes gondolataval. Ezzal a taktikaval - mivel a harcokban vesztesegeket is szenvedunk - a szeporulet egyenlo a nullaval (vagy negativ). Arra viszont ügyeljünk, hogy ha a két nép már egymás mellé ért, ekkor feltétlenül kapcsoljunk át arra az ikonra, mert egy gyengébb harcos populáció szétverhet egy sokkal erősebb bákéset is! Ugyanez a taktika alkalmazandó akkor is, ha ellenséges lovag eikazik hozzánk és mi meg nem tudunk ellene lovagot küldeni. Az ellenfél lerombolt településeivel kapcsolatban megjegyeznénk, hogy ezek is természetesen akadéyt jelentenek településünk útjában. Ehhez azonban hozzá kell tenni azt is, hogy a papunk egy alkalommal meglepő dolgot művelt: odement az ellenség lerombolt településéhez az abrakadabre! - lakhatóvá tette őket! Azt viszont nem tudjuk, hogy ezt milyen epopdból művelte.

"Gyülekező a keresztnél!" A vallási szimbólumhoz legközelebb sétálgató emberke felvesz a keresztet (ő lassú ez új pap) és körbe-körbe sétál körülötte, "toborozz". Ha az ikon aktív, az összes sétálgató nem a letelepedéssel foglalkozik, hanem erkon-bokron keresztül (szó szerinti) igyekszik a paphoz, hogy beleolvadva egyetlen hatalmas populációt hozzon létre. Ez a parancs több dologra is használható.

- tegyük fel az ellenfél vulkán épített legsűrűbben lakott területünkre. Mivel ezen egyetlen vízszintes hely sincsen, a földöntutóvá vált populációnk tenetelenen kóncálnak a hegyoldalakban - rövidebben a pusztulás vár rájuk. Mivel ennyi eszük nincs, hogy megútkól lejöjjenek a síkságra, le kell velahogy csalogatnunk őket. "Menjétek a kereszthez!" Nagyszerű - már jönnek is! Miután az összes lakeveredett veleahogy a hegyről, kiedhetjük a "Terjeszkedjének!" vagy a "Szaporodjétek!" parancsot és ezonnal le is telepednek - a konkurencia mag megpukkadhat morgában.
- a másik felhasználási terület, amikor lovagot készülünk indítani. Ilyenkor minoig toborozunk össze előtte egy csomó embert ezzel a parancssal. Celszerű a vezérsejt is rogtan a toborzó papre ruhezni, hogy a pajzson folyamatosan lássuk, hogy halad a toborzás.
- a harmadik verzió egy trükk, amit a programtól lestünk el (akkor alkalmazható, ha még nincs elég menő a lovaghoz). Alázor toborozunk össze néhány embert, hogy a pap alig erős legyen. Ezután tegyük át a megfelelő vezérséttel a keresztet az ellenfélnek egy olyan területre, ahól éppen terjeszkedik (tehát az ottani településeitől gyengébb). A pap megindul a kijelölt pozíció felé - utána pedig a nap. Miután elértek az ellenfelet "Harcosok terjeszkedjének!" - sz eredmény elkezdhető.



A vezérséttel közul az első az építkezés/bontás. Leggyakrabban erre van szükségünk, hiszen az emberkeinknek vízszintes felszíneket kell alkotnunk. A cél kijelölése a játéktérben tottanik, jobb click-re építünk, a balra oontunk egy adagot. Egyszerre nagyobb részt is építtetünk/bonthatunk, de ez többszörös mennafelhasználást is jelent. Ha túl buzgon kezdünk a föld agyagvetéséhez a játékok elején a mennénk hamar elfogy - először tehát szeporítunk a napunkat (addig hajkurászunk a papot) és amikor a menő már elért a földiengés ikonját, akkor kezdhetünk nagyszabású földmunkákhoz. Természetesen akadályok is szobotélják a munkákat: fax, bokrok és sziklák. Ez utóbbiak közul a világosebb szinűt - a ten-gerszintig lebontva - eltüntetjük a másikkal is ugyanez a teendő, de ennél körbe ki kell szednünk az összes földet is, hogy eltűnjön. Mint már említettük, az építkezés/bontás helyének is korlátja van, amit a játékok elején megjelenő menuból közul a program (LAND BUILT...) figyelmeztet, az nem vonatkozik a lovagok! Körülötte mindenhol lehet építeni/bontani.

Kereszt áthelyezése. A kurzorban megjelenik a vallási szimbólumunk és a játéktérben ki kell jelölnünk ezt a helyet, ahova le ekerjük rekní (természetesen a világterkép is használható a célhelyre való mozgathatósághoz). Ha a kereszt éppen áll vele-hol (ez utolsó pap letelepedett), ekkor előbb egy sötét árnyékot kell mozgatnunk (pl. kirughatunk egy embert a legközelebbi településről), hogy menjén a kereszt, mert velekinék EL IS KELL VINNIE azt a keresztet - különben a program nem hajta vagie az elhelyezést! A keresztet kapcsolatos trükkökkel már ismertettük a "Gyülekező a keresztnél!" ikonnál - ne lépődünk meg tehát, ha hirtelen az ellenfél vallási szimbóluma jelenik meg a mi területünk közepén.



Földrengés. Az agyike a legkellemesebb varázslatunknak választáskor a játéktérben lévő rész megragmeg és némi duborgással elég dimbas-dombossá elekt. Természetesen az ezelőtt itt lévő városok is hirtelen tényéve elakulnek és egy csomó populáció valik hajléktalanra. Különösen ekkor hatásos, ha a víz minősége a világban FATAL, mivel földrengésnél egyes földdarabok a tengerbe süllyadnak és az ott lévő populáció a vízbe pottyan. Pontosabban inkább a földarabok szamlel megnevezés illene a varázslatra, mivel egy területet többször is megengelve, ez imént vízbeesüllyedt földdarabok ismét a felszínre jöhetnek. Egyébként saját részünkön is használhatjuk területredezésre: ha az ellenfél például vulkán épített nekünk, akkor ezt 3-4 rengéssel lebonthatjuk. A földrengés csak közvetve veszélyes a populációkra, hajléktalanra teszi őket, illetve veszélyes lesz számukra a godrokokban megjelenő víz - de maga a rengés nem öli meg a populációt. Ha az ellenfél elkele-mezta (hajlik és hengjen) a világ terkepen azonnal felülünk, hogy dove kell kapcsolnunk a síma felszínre berázdált íest, az egy csomó villogd pont jelzi sétálgató populációinkat. Ilyenkor villámgyorsan ki kell egyengetnünk ott a földet, hogy ismét letelepedhassanak. Jó vezérséttel, de csak hátréttatja sz ellentelet komoly veszteséget nem jelent.

Mocsár. Az egyik legjobb trükk, elég erzekény veszteségeket okozhatunk vele. A varázslat aktiváláskor a játéktérben lévő rész néhány földdarabja mocsár lesz. Mivel ez használhatatlanná teszi a földet is, a területen lévő városok kisebbek lesznek és egy csomó populáció kezd el sötélni. Ha valamelyik embark a mocsaras földre lép, akkor sutt! - hirtelen eltűnik benne és annak a populációnak kapott. Az azzal jero cuppogo hangot allendően hallhatjuk, de ügyeljünk arra, hogy ha eselleg az ellenfél is egy mocsarat telepített közben, akkor ez már a mi populációink eltűnését is jelzheti! A veekezes a varázslat ellen úgy lehetséges, hogy az almocsarasított földarabokat egészen a tengerig lebontjuk, aztán visszaépítünk egy oarebot (ez annak a függvénye, hogy a mocsarak a világ jellemzőinél felszínesenek vagy feneketlenebbnek vannak-e feltüntetve). A varázslat természetéből adódóan a leghatékonyabb alkalmazás, figyeljük az ellenfél papját és ha az toborozni kezdene (ászrevehető onnan, hogy az összes emberkeje ugyanabba az irányba sötél), akkor szápan elmocsarasítjuk körülötte a területet. Sajnos ezt a trükköt a gép is ismeri, nem ért tehát figyelni a toborzást vagzo saját papunkat sem.



Lovag. Választáskor a jelenlegi pap populációját hadsereg lesz és az megindul az ellenfél felé, hogy megölje populációt és fellegesse településeit. Mivel a pap populációja lassú a sereg előbb celszerű a "Gyülekező a keresztnél!" parancs használataival egy jó nagy populációt összetoborozunk. Celszerű a toborzó papot a varázsnak kijelölni, hogy a pajzson folyamatosan lássuk, miként halad a toborzás. Mivel ilyenkor minoén sötéld ember a pap tele igyekszik, celszerű a folye-metot meggyorsítani: a paphoz közul a pához negyvárosok teljes kósságát kirügni a helyükről ezzel, hogy egy földere-bot telepítünk eléjük. Így elég gyorsan nagy sereget tudunk összaszedni. Ha a toborzó populációját jelző ásvokból a bal oldali négy része már benne (ez se baj, ha a jobb is!), indíthatjuk a lovagot. Az ikon választáskor egy csattanó hang hallatszik (mintna egy kardot rántottak volna ki a helyéből) és a lovagunk megkezdí aidasos tavakenyiségét. Elődleges célpontjai a mi területünkön kö-szélő ellansages lovagok, egyébként mindig az ellenség területének belseje felé torekazik és legyilkolja az összes populációt (+ altuzai településeiket), ami ez útjébe akad. Rettentő négy pusztítás vagaz. A sokadik kudalelem után perza őt is eleri a jól megemelt sor-se, de amit addig művel, azt megemlegeti az ellenfél. Több lovagot is indíthatunk - ilyenkor az eredmény természetesen hatványozott: 3-4 erős lovag allindítása valószínűleg az összes ellansages populáció kirtását (azaz a győzelmunkat) fogja eredményezni.



Figyelem! a toledépítés, oltás magkötes a tovegra nem vonatkozik! Mellate oarmikor ephetunk, bonthatunk. Ez teszi lehetővé, hogy ha a két fél földjait tanger valesztja al agymástól, akkor a lovag előtt egy csinos kis hidet építsünk a másik kontinensre (mivel intelligensan mozog, félti fogja, hogy az előtte épülő út a lagrovióssz az allenség felé – tenet ezen fog menni). Annyira azondan ma nem értelmes, hogy a mocsarakat kikérülje. Ezt a hitepítőst trukkot a gép is ismeri – félti fogjuk tőle használatban is.

Ha az allentől indított lovagot (halljuk a jellegzetes csattanást) akkor először is minőnt mag kell tennünk annak arókeében, hogy ne eyle el a földünket (persze még jobb megelőzni a bajt, ha a másik fél papje toboroz mocsarászunk neki egy picit!). A lovag akadályozása többfeleképpen történhet. Először is meg kell keresnünk, hogy hol van. Ez elég egyszerű, mert a világterképen egy nyílegyenesen felénk haladó pontként jelentkezik. Ha megtaláltuk, kerőjük el tengeret körülötte e földet (hatha balepottyan egy vízsgóoró és ott nagfullad) vagy telepítsünk ele mocsarat (hatha rossz helyre lép és elsüllyed benne). Sajnos a másik lsten nagyon vigyáz rá. Ha a lovag alete a településeinket (és nincs alagandó mannan allanloveg kiellítésára) akkor mer igen rossz! A pusztítással egyenás aenyban csökken a népünk hite bennünk. azet a mannan. Ilyenkor két dolgot tehetünk, vagy kiadjuk a "Harcoljtok!" parancsot, vagy átesszük e kelesztet e földünk allenszét legtovábbó lévő részébe és "Gyülekező a kereztől!" parancsot. Az első esetben minden populációnk beleköt a lovegba és – bar nagyon súlyos valeszt-



ségséket fogunk szanadni) – egy loó után falmorzsolják ez arajt és megölik. A második esetben e toborzással egy nagy populációt hozunk létre, és nem utolsósorban a sától emberkek tevelőnk a lovagtól, szoval nem tudja lehasználni őket) és amikor a pap közelében van már a lovag (mehogy ida fog jönni) akkor kiadjuk a "Harcoljtok!" parancsot. A pap által összaszedett populáció szambel folánye – a "Sok lud díszot győz!"-elv alapján – talan elegendő lass a lovag magsemmisítésére.



Vulkán. A program kadvenc varesztate – mi nem tartjuk olyan jónak. Vélasztasekor morgó hang közepatta egy hegy amalkodik a játéktérben lévő részben. Ez e világterképen is negyszerűen látszik. Mivel ennek a hegynek egyáltalán vízszintes daraja sincsen, a hagyati ragadt populációk vagy lajonnak a síme felzsinre vagy ott pusztulnak el a hegyen. Mivel onalhoz elég tanacsztalanok, ha a vulkán allanunk alkalmasták, kénytelenek vagyunk a "Gyülekező a kereztől!" parancsot lecsalogatni őket vagy 3-4 alkalommal megirangetni a hegyet, hogy a felzsin ímet a tengerszint magasságára kerüljön. Tul sok mennat igénylő varesztet einanyagolható eredménnyel. Csak heurisztikára alkalmas – sokkal jobb egy lovag vagy egy jó kis mocsár.



Árvíz. Vélasztasekor a tanger az egész világon egy szinttel magemeelkedik – azaz víz alá kerül az alsó szintre épített összes veros (és víző a bennük lévő populációk). Egesz pontos megfogalmazással, nem is a vízszint emelkedik, hanem a föld süllyed le egy szintet – tenet gat ephetésevel a tangerparton nem vedekezhatalunk ellene. Nagyon ketalú foglyar, mert nemcsak az ellenfél nepe, hanem a sejtunkia is veszélyes. A vízőa került emberkek egy darabig fúldoxlanak, de ilyenkor vilámgyorsan földet ephetve alajuk meg megmenethetjük őket (ha van lovagunk, akkor először őt mentjük, mert ő nem fog csak úgy elpusztulni – kasooo pedig még jól jöhet). Viszont így is nagyon sok a vízbe fog veszni. Igazén hatatosan csak úgy vedekezhatalunk allana, ha e verosainkat mino a második szinten hoztuk létre – az vízszint az ellenfélnek sokkal tobo mennetelhasználatot jelent és sokkal lassabb populációnövedést – tehát a gap nagyon gyorsan bahozhatatlan előnybe kerülhet. Legcélzerűbb tehát az, hogy 1-2 nagyvarost a második szintre telepítsünk, a toóit meg szokasos módon az elsőre – így árvíz asetan is biztosan marad nem populációnk.



Armageddon. A verosek eltűnnek a föld szinéről és nemsokára magindul a nepek csatéje, ez utolsó, mindent elöntő összecsapás. Kiedasekor egy sétáni kacajt hallhatunk – a két vallási szimbólum pontosan e világterkép közepére kerül és e papok egyaránt maguiban a szembanálók összes populációt. Ezután a világ közepén magkezddődik a küzdelem közöttük (kapcsoljunk oda, mert nem fogjuk látni!). A győzelem azé lesz, akinek a populációja nagyobb volt. A Quarex fele torás pontosan azért jatezhatatlan, mivel a program eltalaban nemleg kedvezőbb pozícióból inoul és vilámgyorsan kirootoantja az Armageddon-t, a győzelem mindig az ove lesz. Armageddon-t csak akkor használunk, ha az össznepes sagunk nagyobb, mint az ellenfele. Természetesen itt is bavehetünk egy trukkot, mivel tudjuk, hogy ez összes populáció közepre fog igyekszni, közvetlenül az Armageddon kirootbantása előtt csináljunk néhány mocsarat az ellenfél nepeinek útjára – így jelentős lelszamstoppal tognak a tett helyszinére ekezn.



Új vezér kijelölése. Pontosabó meghatározással elve, ez inkább információszerezés meguonatjuk, hogy a kijelölt populáció (fogyn az pap, lovag, sától embarka vagy település) melyik oldalhoz tartozik, milyen foglyarrel hercol és – toleg milyen negységu. Ezek ez információk a kapernyő jobb felső sarkában lévő pajzs tognak megjelenni (e fentiakban már részletesen volt szó róluk). A kurzoron megjelenik egy pajzs, majó e jatektérben ki kell jelölünk, hogy melyik populációra akarjuk reakesztani. A pajzs allenséges populációval is lehet – ilyenkor a róluk szoló információkat táthatjuk a kapernyőn.



"Hol van a vezér?" A játéktérben megjelenik a pajzzsal legutoljára kijelölt populáció, illetve – ha loókozoan valamelyik ellenség alvetta volna tőlük a pejzst – az, akinek e pajze éppen van. A bel oldali gombbal clickelva az előzőleg vazelek kijelölt populációk között lapozgethetünk (a pejzsban az ő információk jelennek meg). Ha tehát az újonnan épült nagyváróseinket sorban kinavergetjük vezárnek, akkor annak az ikonnak e használatával mindig információkat kerhetünk róluk – tehát figyelemmel kíserehatjuk a szoporulatot stb. Természetesen a pejzs minőig csak annak a populációnak a birtokában lesz látható, amelyet legutoljára jelöltünk ki.

"Hol van a vallási szimbólum?" A játéktérben megjelenik az a terület, ahol a kereszt pillanetnyilag látható, valamint a jobb felső sarokban lévő pajzsban a jelenlegi pap populációjára vonatkozó információk (a pajzs 4-5 másodperc múlva visszakapcsol az utoljára kijelölt vazez információra). Mint már említettük, az vagy a jelenlegi pap kazában van, vagy valahol láteva a földre. Az ikon aboan az asatban calszerű használni, ha "Gyülekező a kereztől!" árnyas (megtudhatjuk, hogy hogyan halad a toborzás) vagy ha a keresztet át akarjuk tenni a világ egy másik pontjára (magtudhatjuk, hogy vágrehaltódon-e a parancs). Ha a keresztet hordozó papnak a populációja alpusztul, akkor e kereszt ott marad, ahol eltűnt a pap.





"Hol van a lovag?" A játéktáblán megjelenik az a rész, ahol éppen a lovag csapatát (ha egyszerre több lovagunk is harcol, a következő clickre a következő lovag halyszíne jelenik meg), valamint a jobb felső sarkban lévő pajzsban egy pár másodpercre a lovag populációjára vonatkozó adstól (ha satel, akkor a pajzs jobb alsó sarkában ez ő ereje, ha harcot, akkor a saját és az ellenfél ereje látszik). Ha lovagot indítunk, ekkor addig mindenképpen kísérjük figyelemmel, amíg eléri az ellenfél első települését, mert azukság lehet rá, hogy rövidebb utat építsünk neki vagy megvédelmesszük a konkurrenciáéval szembe. Egyaként felemlő látvány emiatt művel ez ellenséggel.



"Hol van harc?" A játéktáblán az a rész jelenik meg, ahol bármilyen harc folyik (a mi lovagunk uti valamelyik ellenséges populációt, ez ő lovagja a mi népünk, egyik lovag a másik, vagy egyik populáció a másik). A következő clickre a következő harc szintjára kerül a játéktábla, és így tovább. Míg a népünk szaporodik, addig mi pályából szemlélhetjük az előadást — meglehetősen olyan jó mint egy hokimacs.

A kaparnyó bal első sarkában láthatóak a program működését irányító ikonok. Az FX választásával a szívdobogást, a hangjegyekkel pedig a templomi kórust hallgathatjuk — ezek egyenként egészen fantasztikus atmoszférát teremtenek a játékban, szóval szent-segítőrállana kiképesíteni őket. A ZZZ állatú ikon a pausa-nak felel meg. A méltag választásával egy statisztikai értékelést kaphatunk a játékról. A földgomb (GAMES SETUP) egy manu, ahonnan feledhatjuk a jelenlegi játékot, kapcsolhatjuk a letiltott veresztásokat (ilyenkor viszont már nem érvényes a CONQUEST!) moditábe kapcsolhatunk (CONQUEST), új világot tölthetünk be a nevénak megadásával (NEW GAME), stb. A telefon ikon csak ekkor használható, ha két Amigát összekötünk és egymás ellen akarunk játszani.

Röviden azok lettek volna a POPULOUS szabályai. Egy játéknak akkor van vége, ha valamelyik fél Armageddon-t robbant ki vagy az egyik oldal lovagjai és hercos populációi kiirtják a másik oldal utolsó populációját is. Ilyenkor megjelenik az értékelés a lejátszott küzdelemről, amely feltünteti, hogy hány pontot kaptunk, a játék során a két félnek hány városa és hány lovagja volt, illetve hogy hány össze-esepestből került ki győztesen. Armageddon esetén a veresok altnnek a világból tehát ezokért nem fogunk pontot kapni. De a győzelem fontos — nem az eredmény!

Ha hódítást (CONQUEST) játszunk győzelem esetén megjelenik ez Ördög (vagy talán a feljethetlenség megbizonyja) és balasuntogja a hangszóróba hogy WELL DONE IMMORTAL! Aki a digitalizált szöveget már érti, ennek az első sorban lévő szöveget ajánljuk figyelembe, amelyben a dicsáraton kívül még magtudhatjuk, hogy meghódítottuk az ilyen-mag-ilyen világot és most következik ez olyan-mag-ilyen világ. Ténykedésünket figyelembe véve az Ördög egyre tisztelettebb magasztalással: el becsas személyünket illetően, először MORTAL (Halandó), majd IMMORTAL (Halhatatlan), végül ETERNAL (Örökkévaló) címetek kaphatunk — és már töltődik is a következő meghódítandó világ.

Mint már említettük, mindegyik világnak külön neve és sorozata van. Ez utóbbit viszont a program nem figyeli, nem sorrendben, hanem össze-vissza kapjuk az új meghódítandó világokat. Természetesen mindegyik új világ más jellemzőkkel rendelkezik, mint az előbbi — a hódítás egyra nahazabba valik (tenet a játék mindig nagyon élvezetes lesz). A teljesen értelmetlen nevek közül ez alábbiakban közlünk néhányat (először az első huszat, aztán néhány magasabbat) lehet velük próbálkozni.

GENESIS	TIMUSLUG	EOAZORD	RINGMPED	BUGQUEEND
COWINGICK	MINMPME	SHIDIEHOLE	TIMPEOLD	SCOWILDOR
BURMPAL	MORHIPPIAL	RINGGBPAL	HOBZJOB	BINMEOUT
VERYELIN	SHIOZER	SWAHIPMET	BILTHILL	BUGMPTORY
SCOQUEMET	NIMIHILL	IMMUSILL	SHADTED	OUAZITORY
SUZALOW	BILADOR	ALPLOPOT	COROPERT	MINGBDON
DOUPEBAR	MORINCON	WEAVEAED	HOBMEILL	BINEHAM
HAMEAME	JOSKOPLAS	SWAINDOR	BILOGOJOB	HOBEPIL
SADOXOUT	FUTDIMAR	CALYMAR	NIMDICON	WEAVUSPERT
KILLHIPED	COROUTER	OUAZMELOW	es végül a 999	KILLUSPAL

Ha valaki esetleg mégis magunna a játékot a 999 pályá meghódítása előtt, erre is van orvosság: a forgelomoen van ugyenis egy POPULOUS SCENARIO DISK-ja, amelyen a játék már a középkor, hanem teljesen új szereplőkkel és településfajtákkal játszható. Ezek között található vednyugeti színtár (indianokkal és Cowboyokkal — akorom mondani cowboyokkal), sci-fi (marslakókkal és Ray Bradbury által megelmodott városokkal), szemitogásas terep le lakisabb település és ZX-81, a legnagyobb az Amiga — mi mes?) Ezek között egy fő közös vonás van: mindazok rananetesen nagy merhaság és ez ambar egy ilyen szinten játszva először nem tud a játékre koncentrálni a rohogástól.

Mit lehet még ezek után elmondani a POPULOUS-ról (pl. azt, hogy KPOPULOUS — CoVboy)?.. 64-verzió természetesen nincs és nagyon valószínű, hogy nem is lesz (ahhoz már túl gyenge a hardware). Nem baj: ekin Amigéja van és még nincs mag naki, az azon-nal vagyis tal — biztosan nyerő óra lesz.

U.i. most már — stilszerűen — csak egy ime meradt hátra: "Ó, Te Magasságos és Örökkévaló Pátria Nyomda, ugye látszanál foglalkozni a fényképekkel?"

Better Dead Than Alien

Amiga

Az opció képernyőn aktivizálhatjuk a CHEAT módot. Ehhez először is meg kell nyomnunk a 'HELP' billentyűt, majd a tűz-gombot. A CHEAT pedig: CHAMP. Ezt kell bebillentyűznünk. A hatást azonnal érezhetjük, mihielyst bombával, vagy idegenekkel találkozunk. Ekkor függesszük fel a játékot a PAUSE opcióval, vagyis nyomjuk meg az 'ESC' billentyűt, majd mozgassuk a hajót egy békésebb pozícióba, és 'N'-nel folytathatjuk tovább. Könnyítésképpen néhány szint kódját is megadjuk: ELEKTRA, FAWCET, ACOUSTIC, TIDDLY POM, SYZYGY, POTATO, TRIPTYCH, KEWPIE DOLL, DRAMBUIE, WOOMERA, JABBERWOCKY, SEPULCHRE, LUG, NARCISSUS, WHIMSICAL, EUPHEMISM, SOPRANO, DEBUTANTE, CORNUCOPIA, IRKIN, AYONNAISE, RAMMARIAN, PUNJABI, CROSSWORD, OUARANTINE.

A Cov 3 számában nem baklovest sikerült alkotnunk a QUESTOMANIA című, a Sierra on Line cég Amigen megjelent kalandjátékához kapcsolódó cikkünkben. Abban ugyanis azt írtuk, hogy a Tokoe-mákoé rovatban nem segítséget adunk a SPACE QUEST 2-hoz. Azt viszont nem írtuk meg, hogy MELYIKBEN – az előző számba ugyanis már nem tértak bele ezek az információk! Mivel a szerkesztőjük a legtöbb programjukban gyakorlatilag az eredeti bázisra, illetve annak bővített szövegtérletezőjére épül, a többi Sierra-stuffban is használható a szöveg nagy része. Megjegyzendő, hogy az is eszékelt a szöveket használhatja, aki IBM PC-n játszadozik és játékokat.

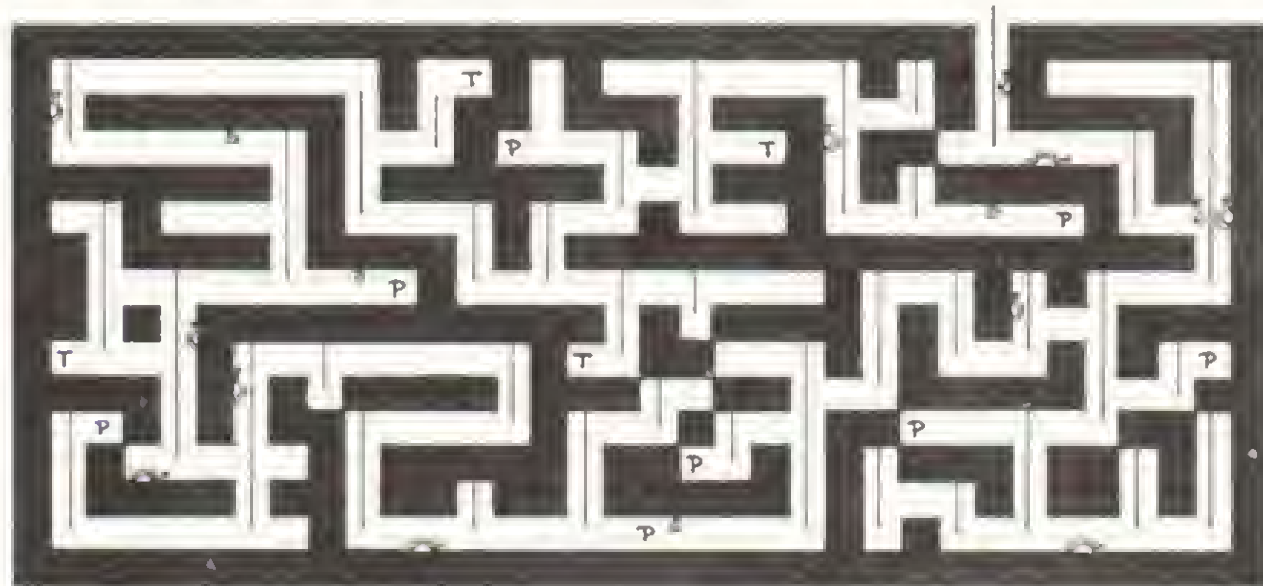
o, above, acid, acquire, across, attack, aid, air, airlock, airlock door, alarm, alien, aliens, all, altimeter, an, animal, another, antenna, anyword, ape, appendage, appendages, arch, arches, arches, area around, ascent, ash, ashes, ask, ashola, assist, asteroid, at, athletic supporter, attach, attack, attire, attitude, attitude dial, author, automaton, beak, backstega, benk, banner, banners, bar, bark, barrel, barriers, bers, bese, besin, beskat, bath room, bathroom, bay, bay door, bay doors, beydoor, beydoors, be, beam, beams, baast, bad, being, beings, bait belt, berries, berry, between, big, bladder, block, blow, blow ma, board, bodies, body, bomb bombs, boss, both, boulder, boulders, box, boxes, branch, branches, branches, breek, breath, breathe, brew bridge, broom, brush, bubbie, bubbles, buck, buckazoid, buckazoids, bucket, bucks building, burn, bury, bush, bushes, button, buttons, buy, c, cabin, cabinet, cable, cables, cage, cage key, cell, cemer, camp fire, campfire, can, canyon, cepsula, capsules, ceptor, capture, cer, cercess, card, cara, centridga slot, cerving, cascade, cescedes, case, cash, cast, catch, catwalk, cave, cavern, ceiling, call, center chair, chaire, chamber, change, chem, chest, check out, chest, chief, chunk, circla, city claw, clean, cliff, cliff dweller, cliffs climb climb in, climb into, climb out, clock, clone, clones, close, closet, closet door, clothes, cm, cool, cock sucker, cockpit, cocksucker, communicator, compartment, computer, computer console, computer consoles, condom, console, consoles, consume, container, control, control panel, control panels, controller, controllers, controls, converse cord, cords, corpse, corridor, counter, coupon, cover, crack, crett, crap, crawl, creatura, credit, crewman, crewmen, cross, crush, cuba, cubix tube, currency, customer, customers, cut, cutter, demaga, obg, deed, deed body, dead man, dabra, debug, deck, decontamination unit, deep brain, defecate, deposit, desert, destroy, oestruct, detect, device, drel, dialect translator, dick head, dickhead, different, dig, digifal read-out, digital readout, dirt, disconnect, disembark, disk, dispenser, display, dive, done, door doors, doorway, down, drain, draw, drew, drink, drip, drips, droid, droids, drop, drops, duck, duda, dump, dune, dunes, dust, dweller, eat, edge, electric gadget, electrical device, electrical gadget, elevator, elevator door, elevators, empty, enclosure, engraving, enlarge, enter, entryway, escape, ascepe pod, eva suit, evary, everything, axemine exit, exlax, explore, extinguish, eye, eyes, feca, facility, fat, fast, festen, fastest, feucat, faucets, feed, taal fence, fern, light, fill, find, fila, fire pit, fire sprinkler, fire sprinklers, firepit, first, fissura five, fix, fixture, fixtures, flag, flags, flame, flames, fleshing, flate, flight suit, flight suits, flip, floor, flora, fluid, flush, fly, fly away, foliage, follow, foot, step, foot steps, footstep, footsteps, for, force field, forest, form, forward, four, fragment, free, frisk, from, front, luck, fuel pump, fungi, fungus, fur, gadget, galaxy, game, gas bomb, gas grenade, gather, gauge, geze, gem, ganerelor, get, get down, get in, get inside, get into, get off, get on, get out, gummia, girl, giva give me, glass, glass cutter, glow, glowing gem, glowing rock, glowing water, go, go after, gorge, grab, grehitu, grass, grete, gretes, grating, greneda, grenades, grip, grotto, ground, growth, guard, guards, guess, gun, guy, guys, h, hao, hair, hail, hell way hellway heno, handle hands, heng hat hatch, heed, heat, hello, helmat, help herpe hh hi, hioa hill hit hn, hold, hole, holy, homa, hose, hosas houaa, hover, hover craft, hovercraft, hunk, hunter, hurl, hut, i, ignite, ignitar, image, in, inhale, inscription, insert, insida, inspect, instructions, instrument panel, instrument panels, instruments, insurance salesmen, insurance salesman, into inv, inventory is it, jail, jar, jet peck, jetpack, jock, jock strap, jockstrap, jump, kerone, keronian, key, key board, key card, keyboard, keycard, keys, kick, kill, kiss, kneel, knife, knock, knock down, label, ebion, labor terror beast, ledder, leoy tska, landing, landing gear, landing platform, landscape, language translator, large, leser, laser beam, leunch, lavatory, leader, leel, leek, leave, leaves, ledge, left, leg, lat, lettara laval, levar, lid, lia life life support system, lift, light, lighter, lights, limb, limbs, lint, lip, lips, liquid, listen, lite, little, load, logs, lock, locker, lockers, log, look, look across, look down, look in, look inside, look into, look out, look through, look under, look up, love, lower, less, machine, mail, mail box, mailbox, men, mans, mask, me, mem meh mese, mess, middle, mirror, money, monitor, monitors, monster, moon, moss, motherfucker, mound, mount, mountain, mountains, mouth, move, murder, mushroom, mushrooms, my name, n, naked, name, nep, next, no, normal, now, nozzle, nozzles, nude, oaf, object, observe, of, off, offer, old, on, one, open, opening, ore, order, order form, other, out, outfit, outside, over, over all, over alls over head, overall, overalls, own, oxygen mask, oxygen meter, package, pena, penel, panels, paper, peresite, parasites, part, pat, path, patron, patrons, pausa, pew, pedestal, pee, peer, peer into, people, person, pet, pick, pick up, piece, pile, pinch, loaf, pipa pipes, piss, pit, piece, planet, planets, plant, plants, plateau, platform, play, please, plug, plug in, plumbing, plunge, plunger, pneumatic transport, pneumatic transport tube, pocket, pocket lint, pockets, pod, pods, point, poke, polish, pond, pool, port, pos, position, post, post box, postbox, pound, power, power down, power up, prey, present, press, pressure gauge, pri, printing, priority, programmed, programmer, pry, pudola puka pull, pump, punch, purchase, push, put, put away, put in, put on, put out, puzzle, quiet, quit, rail, railing, raise, ramp, retlla reach, read, read out, read outs, read-outs, readout, readouts, rear, lad berries, red berry, radeem, reduca, rafualar, regulator, release, ramote, remota control, remove, repair, rescua, reset, resident, respirator, rest room, restart, restore, return, ride, right, rob, robot, robots, rock, rocket, rocket nozzle, rocket nozzles, rocks, roll, room, root, root monster, roots, rope, rub rubber, ruba, run, s, salesman, salesmen, sand, sarien, sarians, save, say, scale, scan, scott, scott murphy, scrape, scream, screan, screens, search, seat, seat belt, seat-belt, seats, second, sector, secure, self, serious, sesama, sat, settlement, seven, savers, shock, shaft, shake, shail shelves, ship, ships, shit, shit head, shit house, shithead, shop, shove, show, shrub, shrubs, shar, shut, shuttle, sign, sink, sinks, sir, sit, sit down, sit on toilet, sit toilet, six, skin, sky, slip, sled, sledga vohaul, sledga vohauls, sleep, sleep chamber, slice, slide, sling, slot, slots, slow, sludge vohaul, sludge vohauls, smesh, smeer, smell, smoke, smoke bomb, sn, snag, snift, snort, soil, solve, some, sound, sounds, source, sp, specie, specie creft, specie herpe, specie ship, specie suit, specie suits, spacecraft, spacship, spacesuit, spacesuits, speak, spider, spider droid, spit, spore, spores, spraad, sprinkler, sprinklers, square, squeeze, steb, stego, stairs, stairway, stall, stalls, stand, ster, star generator, stars, stert, stash, stetus, steel, steem, step, steps, stuck, stone, store, stow, strep, strike, string, strings, strip, stroke, stuff, stump, suck, suit, suits, support, supporter, swallow, swamp, sweep, swim, swimming, swing, swipe, switch, switch off, switch on, switch up, t, table, take, take breath, take crap, take dump, take off, take out, take shit, talk, tap, taste, technician, technicians, teeth, television, cable, tell, terror beast, test, test fly, tester, thank, thank you, that, the, the word, them, thesa, thicket, thing, third, this, those, thraa, throna, throttle, through, throw, thruster, thrusters, tick, tie, tiny, tissue, tissue paper, tits, to, toilet, toilet paper, top, topag, toas, touch, tower, town, tp, treca, translator, transport, transporter, tresp, trash can, troy, trae, traes, trunk, tube, tubes, tunnel, turn, turn off, turn on, tv camera, two, type, unbuckle, undcloth, undar, under water, underwater, undress, unfestan, unhook, uniform, uniforms, unit, units, universe, unlock, unplug, unscrew, untie, up, urinel, urinate, use, use toilet, vsc, var, vegetation, vehicle, vehicle bay, vent, vents, vessel, vicinity, view, view port, viewing port, viewport, vine, vines, vohaul, vohauls, vomit, weit, waka, walbot, welk, walkway, well, walbot, wallbots, walls, wesh, westa basket, westebasket, watch, water, waterfall, waterfalls, waxer, w, weep, weep, wead, weads, what is, whistle, who, will, wind shield, window, windows, windshield, wipe, wire, wires, with woman, woods, word, worker, wreck, wrist, wrist watch, wristwatch, writing, wrote, y, yell, yes, you, your, zona

A Braintron cég KAZIK AND THE GHOSTS című játéka ugyan nem a legeredetibb játékok közé tartozik (hiszen csak egy hegyoménys labirintus/ekció-játék) – mégis úgy gondoltuk, hogy még egy misét. Kerettörténettel most nem szolgálunk – azt mindenki lesz szíve mege kitélni! –, inkább rögtön fejeat ugrunk a közepébe. A feladat roppant bonyolult főhősünket a JOY1 portról vezérelt joystick-kel (vagy billentyűzetten a kurzornyílók és a 'SHIFT') irányítva ki kell jutnunk a labirintusból. Természetesen nem hiányoznak a játékkeregóriában szokásos ellenfelek sem: szellemek, sunok, skorpiók és a mennyezetről csapogó – bizonyára eaves törtélmű – folyadék nehezíti utunkat.

A képernyő első részéről herom információt olvashatunk le:

- A lőszer mennyisége: Kezdetben 6 db töltény áll rendelkezásunkra, de a labirintus négy helyén egy-egy muníciócsomag van elhelyezve (a térképen T-vel jelölve), amelyek felvételével újabb 6 db töltényhez jutunk. Töltényt csak a szellemek ellen használjunk, a sunokra és a skorpiókra való lovoldozás csak feleslegesen fogyasztja muníciónkat. A szellemeket nem megsemmisíteni, csak elhijaztani tudjuk lövéssel.
- Ezalatt letehető energiánk, ami minden egyes lépéssel csökken egy keveset, de rohamosan fog, ha velemlen ellenséggel érintkezünk vagy némi sáv csapogott a nyekunkba. A labirintusban nyolc helyen életelixír-es uveget találhatunk (a térképen P-vel jelölve), amelyek elfogyasztásával energiánkat a maximumra tolteljük fel. Ha az életelixír elfogyne a játék véget ér és a program közli: **YOUR LIFE ENERGY IS FINISHED YOU DID NOT COME OUT THE MAZE** (hevenyészett fordításban: Az életelixír elfogyott, nem tudtél kikeveredni ez útvesztőből), és a 'HELP' megnyomásával újrazedhetjük a játékot.
- Az SC feliretű sáv a szellemek elhijasztásával kezd el nőni és ha kijutunk ez útvesztőből, ennek a sávnak a nagysága határozza meg, hogy hány pontot fogunk elemi.

Ha sikeresen kijutunk az útvesztőből, a játék megállapítja, hogy kijutottunk és a föld felszínén vagyunk (**GOOO! YOU CAME OUT THE MAZE AND YOU ARE ON THE SURFACE OF EARTH**), valamint megtudhatjuk ez áltelunk elért eredményt is. Egy billentyű megnyomása után kezdhetjük ez egászet elolról – mer amennyiben veleki hajlenő még erre.



Guzzler

Plus 4

Az örökélet bevitelehez a következő módosításokra van szükség.

9025,234 9026,234 9027,234 vagy 9025,173

A végtelen bomba sikere

6452,173

Azt is megoldhatjuk, hogy elhalálózaskor a következő pályára lépünk:

4255,234: 4256,234 4257,234

Hidra

Plus 4

A háttér a következő módosításokkal állítható meg

7382,14 7387,206

Larry Monkey

Plus 4

Az örökélet eléréséhez tegyük a következőket

5357,48

CoVboy postója kiapédhetetlen forrásul szolgál mindenféle témában a CoV 2. levelezési rovatában egy olvasónk a reset-leállításról érdeklődött (sőt azóta tobban is), egy másik levél viszont a problémén próbált segíteni. Ez utóbbi szó szerint is ideiktetnénk, hogy segítőkész barátunk is léssa, hogy nem dolgozott hiába:

"Tisztelt Szerkesztőségi (mind az 1.75, na meg CoVboy)

A CoV 2. számában a levelezési rovatban olvastam, hogy az egyik olvasó (név szerint: Pap Tibor Papárról) írt önöknek egy olyan levelet, amelyben RESET védelmet írtak. Nos szeretnék önöknek ebben segíteni. Íme PF US-4-re a Reset-védelem: Az FFFC-címre kell írni a Low-byte-t (ahová a Reset megnyomása után ugorjon a TED). Ezután az FFFD-címre pedig a Hi-byte-t. Most le kell tiltani a megszakításokat, és át kell váltani felső ramra (STA \$FF3F). Most egy példa:

A 2000 SEI

LDA # \$00 — low byte

STA \$FFFC

LDA # \$30 — Hi byte

STA \$FFFD

STA \$FF3F

SEI

innét folytatódhat a főprogram!

INC \$FF15

JMP \$

A 3000 SEI

INC \$FF19

JMP \$3000

Most pedig Q2000 (monitorból). Ezután próbáljunk meg Reset-et nyomni és lám-lám

Kellemes Reset nyomogatást kíván. Keményes Zoltán, Budapest"

Idélg az idézet és ez így OK — no, így fast a dolog getyében. A kellemetlenségek akkor adódnak, amikor ezt olyan programban akarjuk használni, amelyik ROM-rutinokat is használ. Peraz ilyenkor elkapható egy olyan megoldás, hogy átmásoljuk ROM-ot a RAM-ba és ott hivatkozunk a használni kívánt rutinokra — így történt ez az általunk készített kis programban is, amelyet egy onindítósan kezeltére mentett BASIC-programhoz fűszelve (amelynek első sora SYS 325), a program illegális másolása lenetetlenne válik (legalábbis leikusok számára...). A reset hatására — véletlen folytán — nekünk is ugyanaz (a képernyőkeret villogtatása) jutott eszünkbe, mint levélíróknak, da természetesen a hatást mindenki kedve szerint módosíthatja ("Ne nyomkodd a resetet, te nuncut!" és hasonlók).

A rutint ajánlatos a processzor veremében elhelyezni, hogy ne foglalja a BASIC területet. Így is csak maximum csak 32 kbyte memória használható fel (mivel az étmásolt ROM foglalja a többi helyet) a program számára (\$7FFF). Az első és a második rutin vágzi át az áttöltést a ROM-ból a RAM-be. A ROM-ot két részletben kell áttölteni ezért, mert az FD00-FF40 közötti terület közös. Ezt a területet a gép az I/O csatolmányok illetve a TED regisztereinek tartja fenn és átirásuk asatlag a rendszer összeomlásához vezethet. Az első menetben a ROM-ot \$8000-FD00-ig másoljuk a RAM-ba második menetben FF40-FFFF közötti terület kerül másolásra.

A második rutinban a RAM-ban lévő ROM alatti RAM-ot olvasó rutinokban található ROM engedélyezés (STA \$FF3E) kerül átirásra, majd a ROM leállítása és visszatérés a BASIC-be.

Olyan programoknál, amelyek nem csak a BASIC-et használják természetesen nem kell a ROM-ot átmásolni a RAM-ba. A rutin hasonlóan néz ki, de a megoldásra két lehetőség is van. Az első csak a programban használt ROM-rutinokat másoljuk át a RAM-ba, majd leállítjuk a ROM-ot és az új reset rutin címet beírjuk a \$FFFC-\$FFFD vektorba. A második csak arra az időre engedélyezzük a ROM-ot, amíg a program által használt ROM-rutin le nem fut.

```
. 0145 20 63 01 JSR $0163 ;Első hívás($8000-FD00)
. 0148 A9 FF LDA #FFF ;Második hívás előtt
. 014A BD 6A 01 STA $016A ;A megfelelő byte-ok
. 014D 8D 67 01 STA $0167 ;átírása.
. 0150 A9 40 LDA # $40
. 0152 8D 66 01 STA $0166
. 0155 8D 69 01 STA $0169
. 0158 A9 00 LDA # $00
. 015A 8D 73 01 STA $0173
. 015D 20 63 01 JSR $0163 ;Második hívás.
. 0160 4C 80 01 JMP $0180 ;Ugrás az új reset rutinra.
```

; Ez a RAM-ba másoló rutin.

```
. 0163 A2 00 LDX # $00
. 0165 BD 00 80 LDA $8000,X
. 0168 9D 00 80 STA $8000,X
. 016B E8 INX
. 016C D0 F7 BNE $4165
. 016E AC 67 01 LDY $4167
. 0171 C8 INY
. 0172 C0 FD CPY # $FD
. 0174 F0 09 BEQ $017F
. 0176 8C 67 01 STY $0167
. 0179 8C 6A 01 STY $016A
. 017C 4C 63 01 JMP $0163
. 017F 60 RTS
```

Spiky Harold

Plus 4

A sérthetatlenség eléréséhez három cím értékeit kell megváltoztatnunk:
4347,234: 4348,234: 4349,234 (decimális)

```

. 0180 A9 B0 LDA #SB0 ;Az új RESET rutin kezdőcímének
. 0182 8D FC FF STA $FFFC ;alsó és
. 0185 A9 01 LDA #S01 ;a felső byte-ja. ($01B0)
. 0187 8D FD FF STA $FFFD
. 018A A9 3F LDA #S3F
. 018C 8D 82 04 STA $0482 ;A RAM olvasó
. 018F 8D 9E 04 STA $049E
. 0192 8D AC 04 STA $04AC ;vektorok
. 0195 8D B7 04 STA $04B7
. 0198 8D C2 04 STA $04C2 ;átírása
. 019B 8D CD 04 STA $04CD
. 019E 8D D8 04 STA $04D8 ;(lásd később).
. 01A1 8D E3 04 STA $04E3
. 01A4 8D 3F FF STA $FF3F ;ROM tiltása.
. 01A7 A9 00 LDA #S00 ;BASIC RAM vége beállítása $8000-re.
. 01A9 85 37 STA $37
. 01AB A9 00 LDA #S80
. 01AD 85 38 STA $38
. 01AF 60 RTS ;Vissza a feladóhoz (a BASIC-be)

. 01B0 EE 19 FF INC $FF19 ;Ide kerül a RESET esetén
. 01B3 4C B0 01 JMP $01B0 ;végrehajtandó rutin, villogtatja a keretet

```

Egy másik rakástelel a CoVboy-postában a joystick olvasásáról érdeklődik, különös tekintettel arra, hogy a CoV 2-on közül képernyő-sroll ne a funkcióbillentyűkre, hanem a joystick-ra mozogjon (ajnya csak nem játékosunk?!). A mostani "Megalával"-győztes is erre kerül bennünket, hogy "írjunk a dzsolyisztikáról néhány szót". Hát akkor nézzük a joystick vizsgálatát.

Mindenekelőtt a joystickkal az \$FF08-as címen keresztül tudunk kommunikálni. A két botkormányt az \$FF08-as cím első vagy második bitjének magasra állításával különöztethetjük meg. Ha az első bit nulla, akkor a JOY2 port lesz vizsgálatra, ha a második bit nulla, akkor a JOY1 portot vizsgáljuk. Például:

```

1 LDA #SFB ; SFB az akkumulátorba.
2 STA $FF08 ; Akkumulátor tartalma az $FF08-as címre.
3 LDA $FF08 ; A botkormány állapotának beolvasása.

```

Az \$FF08-as címre töltött SFB (binárisan 11111011) értéken látszik, hogy csak a második bitje nulla, azaz vizsgálatra a JOY1 porton lévő joystickot választja ki. Ha az első sorban SFB helyett SFD-t (azaz binárisan 11111101) írtunk volna, akkor a JOY2 portot vizsgálnánk.

A joystick mozgathatása felülírja \$FF08-at – a harmadik sorban az akkumulátorba visszеоolvasott érték mutatja meg, hogy a kiválasztott joystick-ot mely irányba mozdítottuk el. A nagy főnyíróba valamelyikbe történő mozgathatása a \$FF08 első négy bitjén jelentkezik, a következő sorrendben:

```

0 bit fel ($FE, azaz binárisan 11111110)
1 bit le ($FD, azaz binárisan 11111101)
2 bit balra ($FB, azaz binárisan 11111011)
3 bit jobbra ($F7, azaz binárisan 11110111)

```

Természetesen nyilvánvaló, hogy ha a joystick-at előre irányba mozgathatjuk, akkor a \$FF08-on két főirányt jelző bit fog megváltozni, például ha a botkormányt jobbra fel mozdítjuk el, akkor a következő értéket fogjuk visszakapni: \$F6 (binárisan 11110110).

A "tűz" gomb vizsgálata a \$FF08 6. és 7. bitjén keresztül történik:

```

6 bit JOY1 porton lévő joystick esetén $BF, azaz binárisan 10111111)
7 bit JOY1 porton lévő joystick esetén $7F, azaz binárisan 01111111)

```

Az imént elmondottak ismeretében már mindenki tételezés szerint módosíthatja a scroll-rutint.

Trizons

Plus 4

A háttér megállításhoz az 5607 DEC címen kell zérust elhelyeznünk.

Tube Runner

Plus 4

Az öröklődő beviteléhez a következő módosításokra van szükség.

11880,234: 11881,234

Az örök energia sikere:

10398,234: 10399,234 11286,234: 11287,234

Az örök lövést is megoldhatjuk

12140,234: 12141,234

Mielőtt rátérnénk rendes havi ELITE-turnénkra, mindenekelőtt egy korrektúrét, pontosabban egy kiegészítést szeretnénk közölni az eddig elmondottakhoz. Az 1. részben közöltük a küldetések, de egy lényeges dolog felett – sajnálatos hanyagságból – elsklottunk. Hibánkra CoVboy postájának egyik levele, azaz Vereczki József, kecskeméti olvasónk hívta fel a figyelmet. Ezúton szeretnénk neki köszönetet mondani – és olvasóinktól pedig elnézést kérni mulasztásunkért. Íme a levél:

"Mr. CoVboy!

(...) Jelenleg az ELITE-tal játszom és észrevettem egy hiányosságot a leírásokban. Ez amit leírok a Spectrum J. és Pr. IV-ben sincs benne. A küldetésekről van szó, melyből az első a játékos a veszélyes besorolásnál kap. Én a játék során mást tapasztaltam. Az első küldetést az alkalmas besorolásnál kaptam, amelynek teljes szövegét a levél végén közlöm. Amíg ezt a küldetést nem teljesítem a veszélyes besorolást nem is adja meg a gép.

Ha az általam leírtakat már ismered (és a szakállas is), akkor elnézést kérek, hogy az idődet raboltam.

(Erről szó sincs! Egyrészt az én időm arra való, hogy rabolják, másrészt pedig mi tartozunk hálával neked, hogy felhívtad a figyelmünket a hiányosságra! Ráadásul kultúremlerhez illő hangnemben is, ezért külön is köszö! – CoVboy)

A küldetés:

Greetings Commander... I am Captain Carruthers of Her Majesty's Space Navy and I beg a moment of your valuable time. We would like you to do a little job for us. This ship you see here is a new model, Constrictor, equipped with a top secret new shield generator. Unfortunately it's been stolen. It went missing from our ship yard on Xeer five months ago and was last seen a Reesdice. Your mission, should you decide to accept it, is to seek and destroy this ship. You are cautioned that only military lasers will penetrate the new shields and that the Constrictor is fitted with an ECM system.

A lényeg Carruthers kapitány, Ötelsege Ürtengerezetéből azt szeretné, ha egy munkát elvégeznének nekik. A lejjebb látható képen a Constrictor nevű, új típusú űrhajó, amely egy szupertitkos új pajzsgenerátorral van felszerelve. Sajnos ezt a hajót ellopták. A Xeer rendszerben öt hónappal ezelőtt megszokott az öt üldöző rendőrok elől és utoljára Reesdice-ban látták. Ha a küldetést hajlandóak vagyunk elfogadni, akkor ezt a hajót kell megkeresnünk és megsemmisítenünk. A kapitány még felhívja a figyelmünket, hogy az új pajzs csak a katonai lézerek tudnak áthatolni (tehát ha még nincs, akkor vanunk kell egyet) valamint a Constrictor ECM rendszerrel is fel van szerelve (tehát védve van rakétatámadás ellen).



Kiegészítő felszerelések (EQUIP – '3')

Megszerzett pénzünket mindenekelőtt különböző kiegészítő felszerelésekbe célszerű fektetnünk, amelyek egy része fegyver, a többi pedig plusz szolgáltatást nyújtó berendezés. Ezek egyrészt jelentősen megkönnyítik dolgunkat bizonyos helyzetekben, másrészt novellik a Cobra lámadási/védekezési erejét, azaz nagyobb biztonságot nyújtanak nekünk utunk során. Az üzemanyag kivételével minden felszerelésnek fix ára van a Galaktikus Szövetségben. Az egyszerűbb kiegészítők mindenütt, de a bonyolultabbak csak magasabb technikai szintű világokban kaphatóak. Kiegészítő felszerelések és fegyverek a Coriolis éllomásokon vásárolhatóak a '3' billentyű megnyomása után (Amíg az EQUIP ikon választásával). Ezután megjelenik a bolygón vásárolható felszerelések listája az egyes cuccok árával. A következő kiegészítőkhez juthatunk hozzá (a vételárát – már amennyiben elegendő pénzünk van – a program természetesen levonja tőlünk).

Üzemanyag (FUEL) alapvető felszerelés, minden technikai szintű bolygón kapható.

Rakéta (MISSILE) támadó fegyverzet. Minden technikai szintű bolygón kapható, ára 30 pénzegység. Egyszerre max. 4 db lehet nálunk belőlük. Nagyon praktikus fegyver, de csak olyan hajók ellen, amelyek nem rendelkeznek automata rakétaelhárító rendszerrel (ECM).

Mielőtt egy rakétát kilőnénk az ellenfélre, mindenekelőtt be kell lognunk a célpontot (ez bármely irányba nézve lehetséges). A célkereső műszer aktiválása a 'T' billentyű megnyomásával történik. A rakéta állapotjelzője ekkor zöldre vált, jelezvén, hogy a rakéta kilövésre kész állapotban van. Ha ezután bármilyen lehetséges célpont jelenik meg a látóterben, a lámpa pirosra váltása és egy hangjelzés tudatja velünk, hogy a kereső a célpontot befogta – indíthatjuk a rakétát az 'M' billentyű megnyomásával. A rakéta most már automatikusan a célra vezeti magát és ha az ellenfél nem használja az ECM rendszerét vagy nem hajt végre villámgyors kikerülő manővereket – biztosan célba is talál.

Ha a rakétát csak véletlenül töltöttük be, az 'U' billentyű megnyomásával kikapcsolhatjuk az egész célkereső rendszert.

Természetesen minket is támadhatnak rakétával, amit a program INCOMING MISSILE leírással jelez számunkra. Ha van ECM rendszerünk, akkor csak egyszerűen kapcsoljuk be, ha viszont még nincs, akkor kezdünk örülni össze-vissza manőverezésben, hátha meglepetést okoz a rakéta. Az ilyen nyaktörő mutatványok elkerülése végett nem árt minél előbb beszerezni egy ECM-t. Ha a jelenleg tartó rakéta netán mégis belénkcsapódna, akkor az gyakran annyira megrongálja a pajzsunkat és enarglabankjainkat, hogy az elhalálozás vár ránk.

Rakodótér-kiegészítő (LARGE CARGO BAY): az áru szállítására felhasználható rakodóterünket 20-ról 35 tonnára növeli. Minden technikai szintű világban kapható, ára 400 pénzegység. Hasznos kütyü, mert több áruval egy forduló alatt nagyobb profitre tehetünk szert.

ECM rendszer (ECM SYSTEM): rakétaelhárító védelmi berendezés. Nékülözhetetlen a 2 technikai szinttől felfelé kapható, ára 600 pénzegység. A rénk kilövődözött rakétákkal kapcsolatos gondjainkat oldja meg: ha a rendszert az 'E' billentyűvel aktiváljuk, az minden rakétát magsemmisít a Cobra környezetében (abbe az általunk kilőtt rakéták is balaéztendőek!). Mivel az ECM-at is az anarglabankok táptálik, csak akkor üzemképes, ha azokból elegendő anarglát kap. Használatkor egyébként elég sokat fogyaszt. Az ECM egyébként jónéhány más – főleg karskadó – hajó felszerelésében is megtalálható: ha ilyen hajót támadunk, a fadélzati számítógép felfedezi a másikon működő ECM-at és egy E betűt jelenít meg a műszaralalon.

Pulzáló lézer (PULSE LASER): támadó fegyver, egy dareb alapállapotban is a Cobra felszereléséhez tartozik. A 3 technikai szinttől felfelé kapható, ára 400 pénzegység. Az eredetileg nálunk lévő lézer csak előre lüzel, de szükség lehet oldalirányba vagy hátrafelé tüzelő ágyúkra is, tehát újakat is szaralhatunk fel a megfelelő irányban. A pulzáló lézer relatíve gyanga teljesítményű, tehát ha arszényünk angad, akkor célszerű lecserélni őket nagyobb teljesítményű sugérlézerre vagy katonai lézarrá. A lézerek vásárlásával kapcsolatban megjagyeznénk, hogy csera asatén (például egy pulzáló helyett egy sugérlézer veszünk) a lecserélt fegyver ára lavonódik az új fegyver vételárából. Idélg már valószínűleg mindanki réjött, hogy a joystick 'tűz' gombjával használhatjuk a lézert, billentyűzetről pedig az 'A' billentyű megnyomásával. A folyamatos tüzelés eredménye az, hogy a lézerégyű túlmelegszik és akadozni kezd.

Sugérlézer (BEAM LASER): Nagy teljesítményű támadó fegyver. A 4 technikai szinttől kezdődően kapható, ára 1000 pénzegység.

Üzemanyaggyűjtő (FUEL SCOOP): az egy agézan speciális szerszám. Az 5 technikai szinttől szarazható be, ára 525 pénzegység. A berendezés segítségével jelentős üzemanyagmagtakarítást érhetünk el, mert a bolygórendszerek napjelen elektromégnaas sugarat használja fel üzemanyagként. A kalózhajók állandó felszerelése közé tartozik, mivel azoknak néha alág sokélg kell laselkedniük a zsákményukra és hosszabb időre elegendő üzemanyagot nem visznek magukkal. Magjegyzandó, hogy a berendezés segítségével egy úrben labegő tárgyal (például egy árukonténart) is felszippanthatunk.

Mentőkabin (ESCAPE CAPSULE): védelmi berendezés, kilétéstalan helyzetben célszerű a használatához folyamodnunk. A 6 technikai szinttől kezdődően szarazható be, ára 1000 pénzegység. Ha sokkal erősebb ellenfélbe kötöttünk bele vagy valamilyen más úton-módon rövid időn belül elhalálozásunk várható, nyomjuk meg a '-' billentyűt: a mentőkabin katapultál és a legközelebbi világ felé veszi útját. A készpénzvagyonunk ugyan megmarad, de az alhagyott Cobran lévő áru és felszaralés sajnos fuccsba megy. A mentőkabin áraban egy biztosítás is benne foglaltatik, ami garantálja nekünk, hogy azon a Coriolis állomáson, amalyal a kabinnal alérünk, egy új Cobrat bocsájtanak a rendelkezásunkra a szokásos felszereléssel. Egy nagyon fontos dolog történik még a mentőkabin használata után, mivel a hajónkat később megtalálják, oltútnak nyilvánítanak bennünket és ha már rendőrségi nyilvántartásba vettek valahol bennünket, akkor ezek az adatok törölődnek (tehát ismét CLEAN lesz a státuszunk).

Megtámadott hajókból mi is láthatunk mentőkabinokat manekülni, de ezek nem jelentenek számunkra közlakadési akadályt.

Energia bomba (ENERGY BOMB): támadó/védekező fegyver. A 7 technikai szinttől kezdődően szarazható be, ára 900 pénzegység. Csak egyszer alkalmazható (a 'C=' billentyű megnyomásával), de akkor viszont hatásosan: a Cobra környezetében elpusztítja az összes hajót, rakétát és esztaroldát.

Extra energiaegység (EXTRA ENERGY UNIT): az anarglabankok kapacitását növeli. A 8 technikai szinttől kapható, ára 1500 pénzegység. Beszarzése után az anarglabankok teljesítőképessége a kétszeresére növekedik, azaz minden berendezésünk fele annyit fog fogyasztani, mint a berendezés megvétele előtt. Elhúzódo harcban életmentő hatása lehet.

Automata dokkoló (DOCKING COMPUTER): nélkülözhetetlen segédeszköz. A 9 technikai szinttől kezdődően szarazható be, ára 1500 pénzegység. Megvásárlása után nem kell a Coriolisokra való bedokkoláshoz szükséges bonyolult és hosszadalmas manővereket eljátszanunk – a dokkolás teljesen automatikusan is végrehajtható. Az automatát a 'C' billentyűvel kapcsolhatjuk be (ha közben maggondoltuk volna magunkat és mégsem akarnánk bedokkolni, akkor a 'P'-vel kikapcsolhatjuk a berendezést).

Intergalaktikus hiperhajtómű (GALACTIC HYPERDRIVE): segédfelszerelés. A 10 technikai szinttől kezdődően kapható, ára 5000 pénzegység. Egyetlen – létszölegas távolságba történő – hiperugrásra alkalmas, a 'CTRL' + 'H' billentyűk együttes lenyomásával aktiválható. Gazdagok számára készült játékszar.

Valamilyen programozási feladatot megoldásakor gyakran szükségünk lehet villámgyors rajzoló rutinokra. Az alábbi rutinok segítségével akár BASIC akár gépi kódú – programjainkban rendkívül gyors rajzoló funkciókat használhatunk fel. BASIC programból a SYS gépi kódú programból pedig a JSR utasítással indíthatjuk be a rajzolórutint. Az egyes funkciók kezdőcímei az alábbi listában található.

\$C800	51200	grafikus képernyő bekapcsolása
\$C803	51203	grafikus képernyő kikapcsolása
\$C806	51206	grafikus képernyő törlése
\$C809	51209	színmemória beállítása
\$C80C	51212	egy (X1,Y1) koordinátájú pont bekapcsolása
\$C80F	51215	egy (X1,Y1) koordinátájú pont kikapcsolása
\$C812	51218	egyenes rajzolása (X1,Y1) - (X2,Y2) koordináták közé
\$C815	51221	egyenes törlése (X1,Y1) - (X2,Y2) koordináták között

A grafikus képernyő a \$E000-\$FF3F, a hozzárendozt színmemória pedig a \$C000-\$C3E7 területen található. A grafikus képernyő kikapcsolásakor a videoregiszterek eredeti értékeire állnak vissza. A színmemória beállításánál az akkumulátorba kell töltenünk ezt az értéket, amivel fel szeretnénk tölteni a színmemóriát. Ezt gépi kóddal egyszerűen egy LDA enn utasítással tehatjuk meg. BASIC-ból a SYS utasítás kiedása előtt kell az akkumulátort beállítanunk a megfelelő rendszerváltozóban, ami a 780-as címen található. A pont be illetve kikapcsolása rutink használata előtt az X1 és az Y1 változókat mindig be kell állítanunk a kívánt értékre, amikhez általában a program a legutóbbi használt adatokat tekinti márvadónak. Tehát amíg ugyanezt az X1-Y1 koordinátapárt használjuk, eddig a megfelelő változókat nem kell beállítanunk a programnak. Ez BASIC hívásnál jelentősen megnövelheti a futási sebességet. Fontos tudni, hogy a koordináták törlésére használt rendszerterületet a BASIC nem használja, viszont bizonyos KERNAL rutink – főleg a LOAD – aktívan használják őket, tehát ha ilyen rutint használunk, mindenképpen újra kell definiálnunk a paramétereket. Az X koordináta értéke 0-319, az Y értéke 0-199 tartományban mozoghat. Ezekről alterő értékek használata pillanatokon belül lefogyasztja a rendszert. A program azért nem ellenőrzi ezekben az adatokban a helyességet, mert ez a művelet egy pont beállításoknál majdnem a negyede lenne az eredeti funkciók végrehajtási idejének. A vonal húzása és törlése funkciókat továbbá adatot is be kell állítanunk, ezek az X2 valamint az Y2 változók. Ezek használatára ugyanez vonatkozik, mint amit az X1 és az Y1 paramétereknél már említettünk. Az X2-Y2 koordinátapár mindig a torlóendő vagy rajzolandó vonal utolsó pontja. Mivel a rutin kikapcsolt ROM-területtel dolgozik, a felhasználónak valamilyen módon gondoskodnia kell arról, hogy a rendszer ne kaphasson NMI kérést a RESTORE gomb megnyomásával. Ezt az Olvasóra bizzuk, hiszen az teljesen a rutin felhasználásának módjától függ. Az I/O megszakítások is vannak tiltva, azokra nem kell figyelni.

PROFI-ASS V1.2

120:	C800	.OPT 01	
130:	C800	*=	\$C800
140:	0057	=	\$57
150:	0058	=	\$58
160:	005A	=	\$5A
170:	005C	=	\$5C
180:	005D	=	\$5D
190:	005E	=	\$5E
200:	005F	=	\$5F
210:	00AE	=	\$AE
220:	00B0	=	\$B0
230:	00B2	=	\$B2
240:	00B3	=	\$B3
250:	:		
260:	:		
270:	C800 4C 18 C8	JMP	GRON
280:	C803 4C 44 C8	JMP	GROFF
290:	C806 4C 61 C8	JMP	GCLER
300:	C809 4C 79 C8	JMP	COLOR
310:	C80C 4C 02 C9	JMP	SET
320:	C80F 4C 05 C9	JMP	RESET
330:	C812 4C 31 C9	JMP	LINE
340:	C815 4C 34 C9	JMP	RELIN
350:	:		
360:	:		
370:	C818 AD 11 D0	LDA	\$D011
370:	C818 8D 5E C8	STA	G1
380:	C81E AD 18 D0	LDA	\$D018
380:	C821 8D 5F C8	STA	G2
380:	C824 AD 00 D0	LDA	\$D000
380:	C827 8D 60 C8	STA	G3
390:	C82A AD 12 D0	LDA	\$D012
390:	C82D C9 FB	CMPI	\$FFB
390:	C82F D0 F9	BNE	G
400:	C831 A9 3B	LDA	\$53B
400:	C833 8D 11 D0	STA	\$D011
410:	C836 A9 08	LDA	\$8
410:	C838 8D 18 D0	STA	\$D018
420:	C83B AD 00 D0	LDA	\$D000
420:	C83E 29 FC	AND	\$FC
420:	C840 8D 00 D0	STA	\$D000
			videolap: \$C000-\$FF1F

bitmaszk a képpontok ki/bekapcsolásához
egy koordinátának megfelelő byte memóriacím
az egyenes vízszintes mérete
az egyenes függőleges mérete
az egyenes vízszintes iránya
az egyenes függőleges iránya
számológép az egyenes meredekségéhez
egyenes / képpont kezdő X koordinátája
egyenes / képpont kezdő Y koordinátája
egyenes utolsó X koordinátája
egyenes utolsó Y koordinátája

grafikus képernyő bekapcsolása
grafikus képernyő kikapcsolása
grafikus képernyő törlése
színmemória beállítása
egy (X1;Y1) koordinátájú pont bekapcsolása
egy (X1;Y1) koordinátájú pont kikapcsolása
egyenes rajzolása (X1;Y1) - (X2;Y2) koordináták közé
egyenes törlése (X1;Y1) - (X2;Y2) koordináták között

grafikus mód tárolása
memóriafeldosztás tárolása
aktuális videolap tárolása
vár, míg a képelőállítás nem látszó területre kerül,
ezzel villogásmentes lesz a
grafikus üzemmód megváltoztatása
bittérkép üzemmód bekapcsolása
bittérkép: \$ED00-\$FF3F, színmemória: \$C000-\$C3E7

430:	C843 60	RTS	visszatérés a szubrutinból
440:			
450:	C844 A0 12 D0	GROFF	LDA \$D012
450:	C847 C9 F8		CMP #\$FB
450:	C849 D0 F9		BNE GROFF
460:	C84B AD 5E C8		LDA G1
460:	C84E 8D 11 00		STA \$0011
470:	C851 AD 5F C8		LDA G2
470:	C854 8D 18 D0		STA \$D018
480:	C857 A0 60 C8		LDA G3
480:	C85A 6D 00 DD		STA \$DD00
490:	C850 60	RTS	visszatérés a szubrutinból
500:			
510:	C85E 00	G1	.BYTE 0
520:	C85F 00	G2	.BYTE 0
530:	C860 00	G3	.BYTE 0
540:			
550:	C861 A9 DD	GCLEAR	LDA #D
550:	C863 A0 E0		LDY #\$E0
560:	C865 8D 6D C8		STA CL+1
560:	C868 8C 6E C8		STY CL+2
570:	C86B A8		TAY
580:	C86C 99 FF FF CL		STA \$FFFF,y
580:	C86F C8		INY
580:	C870 D0 FA		BNE CL
590:	C872 EE 6E C8		INC CL+2
590:	C875 D0 F5		BNE CL
600:	C877 A9 01		LDA #\$01
610:			
620:	C879 48	COLOR	PHA
620:	C87A A9 00		LDA #0
620:	C87C A0 C0		LDY #\$C0
630:	C87E 80 87 C8		STA CO+1
630:	C881 8C 88 C8		STY CO+2
640:	C884 A8		TAY
640:	C885 68		PLA
650:	C886 99 FF FF CO		STA \$FFFF,Y
650:	C889 C8		INY
650:	C88A D0 FA		BNE CO
660:	C88C EE 88 C8		INC CO+2
660:	C88F AE 88 C8		LDX CO+2
660:	C892 E0 C4		CPX #\$C4
660:	C894 00 F0		BNE CO
670:	C896 60	RTS	visszatérés a szubrutinból
680:			
690:	C897 A5 AE	KORO	LDA X1
690:	C899 29 F8		AND #248
690:	C89B 85 58		STA CIM
700:	C89D A5 82		LDA Y1
700:	C89F AA		TAX
700:	C8A0 29 07		AND #7
700:	C8A2 18		CLC
710:	C8A3 65 58		ADC CIM
710:	C8A5 85 58		STA CIM
720:			
730:	C8A7 8A		1XA
730:	C8A8 4A		LSR A
730:	C8A9 4A		LSR A
730:	C8AA 4A		LSR A
730:	C8AB 0A		ASL A
730:	C8AC AA		TAX
740:	C8AD 8D D0 C8		LDA TABLA,x
740:	C8B0 65 58		ADC CIM
740:	C8B2 85 58		STA CIM
750:	C8B4 8D D1 C8		LDA TABLA+1,x
750:	C8B7 69 E0		ADC #\$E0
750:	C8B9 65 AF		ADC X1+1
750:	C8BB 85 59		STA CIM+1
760:	C8BD A5 AE		LDA X1
760:	C8BF 29 07		AND #7
760:	C8C1 AA		TAX
770:	C8C2 80 C8 C8		LOA BTABLA,x
770:	C8C5 85 57		STA BT
780:	C8C7 60	RTS	visszatérés a szubrutinból
790:			a képpontok helye egy byte-on belül

800:	C8C8 80 40 20	BTABLA	.BYTE \$80,\$40,\$20,\$10,\$08,\$04,\$02,\$01	
810:		:		
820:	C800 00 00	TABLA'	.WORD 0	szorzótábla: n 320 On (0...24)
830:	C8D2 40 01		.WORD 320	
840:	C804 80 02		.WORD 640	
850:	C806 C0 03		.WORD 960	
860:	C808 00 05		.WORD 1280	
870:	C80A 40 06		.WORD 1600	
880:	C80C 80 07		.WORD 1920	
890:	C80E C0 08		.WORD 2240	
900:	C8E0 00 0A		.WORD 2560	
910:	C8E2 40 0B		.WORD 2880	
920:	C8E4 80 0C		.WORD 3200	
930:	C8E6 C0 0D		.WORD 3520	
940:	C8E8 00 0F		.WORD 3840	
950:	C8EA 40 10		.WORD 4160	
960:	C8EC 80 11		.WORD 4480	
970:	C8EE C0 12		.WORD 4800	
980:	C8F0 00 14		.WORD 5120	
990:	C8F2 40 15		.WORD 5440	
1000:	C8F4 80 16		.WORD 5760	
1010:	C8F6 C0 17		.WORD 6080	
1020:	C8F8 00 19		.WORD 6400	
1030:	C8FA 40 1A		.WORD 6720	
1040:	C8FC 80 1B		.WORD 7040	
1050:	C8FE C0 1C		.WORD 7360	
1060:	C900 00 1E		.WORD 7680	
1070:		:		
1080:		:		
1090:	C902 A9 00	SET	LDA #\$00	bekapcsolás jelzése
1100:	C904 2C		.BYTE \$2C	a következő utasítás kihagyása
1110:	C905 A9 80	RESET	LDA #\$80	kikapcsolás jelzése
1120:	C907 80 82 CA		STA FLAG	
1130:	C90A 0B		PHP	interrupt flag tárolása
1130:	C90B A5 01		LOA 1	ROM státusz tárolása a
1130:	C90D 4B		PHA	verembe
1130:	C90E 7B		SEI	megszakítások letiltása
1130:	C90F A9 35		LDA #\$35	
1130:	C911 85 01		STA 1	\$E000 feletti terület RAM
1140:		:		
1150:	C913 20 97 C8		JSR KORO	a pontnak megfelelő tárcím kiszámítása
1150:	C916 20 1E C9		JSR PLOT	pont beállítása
1160:	C919 6B		PLA	tarkiosztás visszaállítása
1160:	C91A 85 01		STA 1	
1160:	C91C 2B		PLP	interrupt flag beállítása
1160:	C91D 60		RTS	visszatérés a szubrutinból
1170:		:		
1180:	C91E A0 00	PLOT	LDY #0	indexelés nullázása
1190:	C920 A5 57		LDA B1	bitmaszk beolvasása
1190:	C922 2C 82 CA		B1 FLAG	rajzrolási mód tesztelése
1190:	C925 10 05		BPL BE	ha a 7. bit alacsony, a keppont bekapcsolása
1200:	C927 49 FF		FOR \$FFF	bitmaszk invertálása
1200:	C929 31 5B		AND (C1H),Y	pont kikapcsolás
1210:	C92B 2C		.BYTE \$2C	a következő művelet kihagyása
1220:	C92C 11 5B	BE	ORA (C1H),Y	pont bekapcsolás
1230:	C92E 91 5B		STA (C1H),Y	az eredmény tárolása
1240:	C930 60		RTS	visszatérés a szubrutinból
1250:		:		
1260:	C931 A9 00	LINE	LOA #0	bekapcsolás jelzése
1270:	C933 2C		.BYTE \$2C	
1280:	C934 A9 80	RELIN	LDA #\$80	kikapcsolás jelzése
1290:	C936 80 82 CA		STA FLAG	
1300:	C939 0B		PHP	interrupt flag tárolása
1300:	C93A A5 01		LOA 1	ROM státusz tárolása a
1300:	C93C 4B		PHA	verembe
1300:	C93D 7B		SEI	megszakítások letiltása
1300:	C93E A9 35		LDA #\$35	
1300:	C940 85 01		STA 1	\$E000 feletti terület RAM
1310:	C942 20 76 C9		JSR ORAW	egyenés rajzrolása (X1:Y1), (X2:Y2) koordináták közé
1320:	C945 6B		PLA	
1320:	C946 85 01		STA 1	tarkiosztás visszaállítása
1320:	C948 2B		PLP	interrupt flag beállítása
1320:	C949 60		RTS	visszatérés a szubrutinból
1330:		:		

(A következő számban folytatjuk a forráslista közlését!)

Programok felépítése

A C nyelv forraanyalvi es objekt könyvtarak használatát biztosítja. Az előbbieket a `#include` direktívával illesztjük be a program szövegébe, az utóbbiakat pedig a programszerkesztés ("linkelés") során. Az előző használatra az alábbi egyszerű példát adjuk.

Hányféleképpen lehet egy 8 főa kosárlabdacsapatból a kezdő ötöst kiválasztani? A választ a következő képlettel tudjuk kiszámítani: $8!/5!(8-5)! = n!$ (olvassd: n faktoriális) az első n pozitív egész szorzata, pl. $5! = 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 = 120$. Az alábbi három program a lehetőség a programfejlesztési stílusokat mutatja be.

A "FACTOR C" file tartalma:

```
unsigned int factor(n)
unsigned int n,

{
    if (n == 1) return(1);
    else return (n * factor(n-1));
}
```

A "TESZT1 C" file tartalma:

```
/* (C-128 esetén */
#include "h:stdio.h"
/* C-64 esetén a következő sort kell használni:
#include "stdio.c"
*/

unsigned int factor(n)
unsigned int n,

{
    if (n == 1) return(1);
    else return (n * factor(n-1));
}

main()

{
    unsigned int eredmeny;
    char read varok;

    eredmeny = factor(8) / factor(5) / factor(3);
    printf("\n Eredmeny = %4u", eredmeny);
    scanf("%1c", &read varok);
}
```

A "TESZT2 C" file tartalma:

```
/* C-128 esetén */
#include "h:stdio.h"
#include "h:factor.h"
/* C-64 esetén a következő sorokat kell használni:
#include "stdio.c"
#include "factor.h"
*/

main()

{
    unsigned int eredmeny;
    char read varok;

    eredmeny = factor(8) / factor(5) / factor(3);
    printf("\n Eredmeny = %4u", eredmeny);
    scanf("%1c", &read varok);
}
```

A "TESZT3 C" file tartalma:

```
/* C-128 esetén */
#include "h:stdio.h"
/* C-64 esetén a következő sort kell használni:
#include "stdio.c"
*/
```



```
extern unsigned int factor();

main()

{
    unsigned int eredmeny
    char read varok,

    eredmeny = factor(8) * factor(5) / factor(3);
    printf("\n Eredmeny = %4u" eredmeny);
    scanf("%1c",&read varok);
}
```

Az első esetben – leszámítva a standard könyvtári rutinokat – a program valamennyi elemét egyetlen file-ban helyeztük el. Ennek neve "TESZT1.C".

A második esetben a **FACTOR** nevű függvényt egy külön **FACTOR.H** nevű file-ban helyeztük el. Ez a programban igezi módosítást nem eredményez, mert a fordításkor a **#include** direktíva hatására automatikusan beolvasódik és lefordítódik. Ezért ez csak kényelmesebb és áttekinthetőbb programot eredményez. Ezenfelül a **"FACTOR.H"** file-t más programokba is beilleszthetjük a megfelelő **#include** direktíva segítségével.

A harmadik program a **FACTOR** függvényt **EXTERN**-ként definiálja. Ez azt jelenti, hogy a függvényt tartalmazó file-t külön le kell fordítani és a szerkesztési fázisban kell a főprogramhoz hozzászerkeszteni. Milyen előnyei vannak ez utóbbi eljárásnak?

- Az első előny, hogy rendkívül áttekinthető és kényelmes lehetősége teszi a programok önálló megírását és fordítását.
- A második előny, ha a faktoriális kiszámítására vonatkozó programrészt javítjuk, pl. a **"FACTORNEW.H"** file-ban láthatóan, ekkor nem kell az eredeti programot újrafordítani, csak újraszerezteni. Ez lényegesen rövidebb. Nem kell módosítanunk a program eredeti szövegét – tehát így ezt még véletlenül sem ronthatjuk el.
- Végül van egy harmadik szempont is, amelyik már tartalmi. A Commodore C magvalósítása az összeszerkesztendő program modulokat (**object file**) könyvtáraknak tekinti, és csak azokat a függvényeket szerkeszti bele, amelyekre feltétlenül szükség van. Így maga a felhasználó írhat új programkönyvtárakat.

Még egyszer elismételjük, hogy hogyan lehet a fenti programokat lefuttatni a **C-System** használatával. Az egyszerűbb az, ha C-128-es gépünk van. A rendszer elindítása után kiadjuk a **"CE H:TESZT1.C"** parancsot, és megírjuk a **TESZT1.C** file-t. Ezután a meradek három file-t is megírjuk. Ekkor a programjaink a H jelű RAM disken lesznek. Ha tehát szükség lesz rájuk a későbbiekben, ekkor mentjük el őket az A jelű lemezegységre is. A **TESZT1** és **TESZT2** programokkal egyszerű a dolgunk. Adjuk ki az **A:C1 H:TESZT1** (vagy **TESZT2**) parancsot. Ennek hatására a program lefordítódik és hozzászerkesztődnek a standard könyvtári rutinok. A **TESZT3** program előtt le kell fordítanunk a **FACTOR.H** programot. Ezt a **CC H:FACTOR.H** parancs kiadásával tehetjük meg. Ha nem változtatjuk meg a gép által kínált neveket, ekkor a modul neve **FACTOR.O** lesz. Most már lehetőségünk van a **TESZT3.C** program egy menetben történő lefordítására is. Adjuk ki a

A:C1 H:TESZT3 H:FACTOR.O

parancsot. A rendszer lefordítja a **TESZT3.C** programot, majd hozzászerkeszti a standard modult és a **FACTOR.O** object modult is! A program a **H:TESZT1**, **H:TESZT2**, illetve a **H:TESZT3** parancsokkal indíthatóak el. Az eredmény 56.

Commodore 64 esetén nincs lehetőség egy menetben fordításra és szerkesztésre. Ezért a következőképpen járunk el:

- Indítsuk el a C rendszert, a menüből válasszuk ki a C-szerkesztőt, és írjuk meg valamennyi programot.
- Ezután jöhet a fordítás. Tekintettel arra, hogy a fordító sokáig töltődik, célszerű mind a 4 file-t egyszerre lefordítani.
- Egy-egy file fordítása után az <1> billentyű megnyomásával indíthatjuk újra a fordítót. A fordítónek nekünk kell megmondanunk, hogy mi legyen a neve a lefordított modulnak. Szokás a file nevet és a "L" kiterjesztést használni. A **"TESZT1.C"** file object modulle tehát **"TESZT1.L"** lesz.
- A fordítás után következik a szerkesztés. Indítsuk el a menüből a szerkesztőt. Az első sorban megjelenik a **"STUDIO.L"** file név. Ez tartalmazza a könyvtári rutinokat. Ezt valamennyi file-hoz hozzá kell fordítani. Ezután írjuk be a lefordított modul nevét: **TESZT1**, **TESZT2** vagy **TESZT3**. A szerkesztési opciók közül válasszuk a **LOADER** opciót. A **TESZT3.C** program esetén a **link file**-ök közt a **FACTOR.L** modult is meg kell adnunk! A programok a tömenüből a **'user file'** menüpont kiválasztásával indíthatóak el, a rendszer kéri a futtatandó file nevét. Írjuk be a megfelelőt. Válaszként 56-ot kapunk.

Flash Gordon part III.

C64

A sérthetatlenséghez először is egy **RESET**, majd **POKE 37578,173**, végül pedig a **SYS 12271** utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Yogi Bear

C64

A sérthetatlenséghez először is egy **RESET**, majd **POKE 6478,0**, végül pedig a **SYS 2064** utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Trantor

C64

A sérthetatlenséget mindenekelőtt egy **RESET**-tel érhetjük el, majd **POKE 6571,252**, végül pedig a **SYS 6454** utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Hat elkövetkezett az új av is — és a jó öreg CoVboy még mindig nem rúgódott ki! Tovább válaszol a levelekre és továbbra is fenn tartja a CoV utolsó két oldalát. Tovább folyik a versengés a kitüntető "Megalévél" cím birtoklásért, amely most magasztva került odaítélésre az egyik nyertes (a KIS GETTO) már szerapált (a CoV 3 számát díszítettük egy nagyszobásu munkájával) — a másik győztes hát izé ooooo most mit mondjak erre?

CoVboy: Ez most vicc? Annak kissé debil. Ha komolyan gondoltad, akkor megállapítom, hogy az általános iskolai oktatás a teljes csódban van, hogy egy 14 éves fiatal ember ilyen helyesírással írjon...! Na mindegy, én válaszolok (azon ne múljon): a "hekszi-decimális érték" egy nagyon érdekes dolog, olyasmí, mint az uborkakonkrav, csak nem visel kalapot. Az általa le említett "gepikódb-an" szokták használni a "plusznégys" billegő sarkának elátásmozgatására. Gratulálók a programodhoz, amit nem tudsz elindítani — ha elküldöd, leközöljük a Programozástechnika-részben, hogy mindenki bölcs legyen tőle. En is "tsokollak" téged U! a "dzsojztrikról" feltétlenül írunk majd néhány "szavat". A címetel viszont levágtam a levélről, mert nem fizetnél reklámdíjat.

KKG, azaz Kedves Kis Getto (Téde és még vagy 40 alias)! Bocsi a sok "ért" a leveledben, de egy kicsit megcenzúráztalak. A posta által elautlyesztett válaszeveleimről már olvashattál. Fogalmam sincs, hogy milyen lehet "fekudni óvszómorrel" (én 5 sörömmel szoktam) — mindenesetre mielőbbi jobbúlást kívánok. A postásunk épp ellenkezőleg. A CoV 2-t elküldtem. Ja, és még valami. Drága mester, ugye nem haragszik, ha a levéléhez mellékeltem grandiózus fraakót leténymásoltam és bekicsinyíttettem? (Az eredeti 5 Ft-ért mutogatom az ené járóknak). Csak így lért be ide... Ha esetleg mégis megharagudna csokélységemre, akkor vad sikoltással logom magam bevethni egy forró vízzel teli ustbe — aztán magamra csukom a ledőt... Ez egyébként az első ilyen magyar szabvány: CoVboyler

Csokolom kovboy.

Sóltér György vagyol is 14 éves.
Egy plusznéggyesem van. ~~gepikódb-an~~ szoltam programozni, de nem tudam hogy mi az a hekszi-decimális érték. Ha megkereshetném leírnák a következő számban!!! Ittam már programot de nem tudom elindítani. Előre is köszönöm. Jó ez az újság, csok kcsit írhatok feléire meg.

Üdvözléttel: Sóltér György

Csokolom CoVboy.

U! a dzsojztrikról írhatnának egy-két szavat! de címetet az anyanyelvemre le!!



VAN MÁRA ALATT

[AZ EGÉSZ "COV" CSAPAT]

A második Megalévélhez néhány előzmény: a Kis Gettonak már ez a harmadik levele, amellyel előzi a gond lejtőjét orcámról. Már az elsővel is beoltta magát a szívembe — azóta nem mond la arról a megrögzött szokásáról, hogy a borítékon szöveg + grafika kompozíciókkal adjon instrukciókat a postásoknak a levélkézbesítés módjáról, illetve keresetten azavakkal mótassa gyorsaságukat. Ez engem kválóan szórakoztat — a postásunkat meg a guta karúiget tőle. Egyébként már előző két levele la nyugodtan megkaphatta volna a "Mega" minősítést. Az előző levélre írt válaszmom sajnos postai szabotázó áldozatául esett, ugyanis derék barátom nem kapta meg a multibölcsességektől hemzsegő sorokat így mostani alkotásában kissé hideg hangon szólított meg. Az oldalt viszont addig azerkasztgattam, hogy a válasz a képe fölé került... Mindegy. Tisztelt utam! (CoVboy)

Talán a tehentrágyát próbálad lerobbantani a BENEFITON eszmádtól, hogy nem válaszolsz a KIS GETTO levélre, mindegy folytatom a baromságoskodást no meg a letet — (Kifogy ez a rohadó KÖSI filctől PEVDI COLOR — PEVDI Fuck off!) Sajnos nem kaptam meg a CoV 2. számot most elvagonkkampiorsorodva Kb 50 újságúrust farasztottam le, mindegyek unottan a pofamba vagla — nincs Hat pont én a gödi H.M.C.S. (Helyi Menő Csavó) nem kap a COMMODORE NEWS-ból. Már csak az vigasztal, hogy láttam a haveromnal, egy 5 percre állaportam — tetszett. Főleg a BATMAN leírás ugyanis már órákat szenvedtem vele — de csak a pingvin van meg. Mosimar BATMAN szakértő vagok BEMELNÉ! Jölrítam? (Náccorú — CoVboy). Ez a cseh filc is *** akadik és milyen budós. Láttam a levezetési rovatot. Egy pár gereket igencsak elküldtel a buszba. Örömmel tapasztaltam, hogy nem csak én faszítottam a CoV bandát. Pl. "rengeleg ötletünk van..." levél írja nem tudom mit gondolt rólatok. AHH csávókkal van dolga (Analfabéták És Hülyék) Ittzen a CoV csapatot (ha életet öntenek a 0.75-be) talan NÖBLI-díjra is feltengesztenek (a pénz majd felveszem én, az okirat meg a dicsőség az 1.75-é — CoVboy). "TOOLZOO BOY" Próbálkoztam az EFFE-tal, de nem ment semmi (akkor én is 0.75 voltam) meg a leírás alapján sem. Egyébként óvszómorrel lekszem otthon, most kellemes olvasmány lenne a CoV, de a sors kegyetlen... Commodore Világot akarok! Commodore Világot akarok! Commodore Vilá, ez nem jó, inkább megrendelem (jó ötlet — CoVboy). Tehát szeretném megrendelni tőletek. Lassan pilledek 10 óra van este abbafejezem. A levél azért lett ilyen szörnyű, mert bosszant ez a *** DANUBIUS rádió. Ezek nem tudnak egy normális Funky zenét leadni. ****FJEK! Nem baj, hallgatom a Music Magic-et a Commodoron. HILTO TADÉ! Kis Getto)

Megint a TIR NA NOG

Tisztelt COV(+ boy)!

(Püf! Nem zárójellel írom a nevémet, hanem így: — CoVboy)

Nagyon örülök, hogy már a Commodore-tábornak is van "normális" újsága. Jó ötlet a levelezési rovat, egy oldali igazán meger (Már eddig le kettő, de azért még próbálom továbbírni — CoVboy). Sok érdekes és érdektelen kérelmet lehet olvasni (ha látod a többi — CoVboy). Volt egy olyan kérdés, hogy közöljék az SpV-ben megjelent leírásokat. A CoV erre nem tud felelni, de hogy egy okkal több legyen én veszem az SpV-t is, bár C-64 tulajdonos vagyok (Nagy-azurú ötlet, az darék! — nem CoVboy, hanem 1.75!). Az ismételéssel a CoV nem lenne más, mint az SpV ismétlése + programozástechnika. Ha már az ismétléseknél tartunk az 1001/3 LSI-kiadványban leközölték a TIR NA NOG leírását, ami nem volt egyszerű részéről, mert a C-64-verzió nem egyezik meg szóról szóra a Spectrum-verzióval (pl. irányítás). A TIR NA NOG-gal kapcsolatban annyit kérdeznék, hogy miért ígyle akkor, ha az SpV-ben ismertetett módon "átverem" a virágot?

KISJANOS, BUDAPEST

CoVboy: Légy erős, a TIR NA NOG C-64-en tökéletesen megegyezik a Spectrumbal, mivelhogy arról konvertálták át (a GARGOYLE egyébként nem készített C-64 változatot sem ebből, sem a többi játékból). Egyébként az irányítás is totál ugyanaz. A virággal kapcsolatos problémákra nem tudok választ adni, ha mi nem így voltunk volna át, mert nekünk is kifagyott volna, akkor nem azt írtuk volna le. Egyébként ott sincs bíbi, hogy az a trükk az SpV-leírásban szerepel — a játékokat először ugyanis C-64-en játszottuk végig, és csak ezután Spectrumon (a képek nyomtatásához). A levelemben említett további dolgokkal kapcsolatban nem tudok segíteni: az LSI és a Kazettaküldő Szolgálat csak hirdetési lehetőséget kapott a CoV-ban — viszont dolgokkal kapcsolatban nem vállaljuk a felelősséget...

Egy adventure rajongó

Tisztelt 1.75 + Szakállas + CoVboy!

Szeretném megtudni, hogy létezik-e C-64-re kalandjáték (szöveges) szerkesztő program? Ha van, hol tudnám beszerezni? Tízleték is érte! Más: Szerintem a CoV-ni havonta is megjelentethetnék a BOSSZÚ c. program leírását nem közlik majd?

SCHICH ÁDÁM, BUDAPEST

CoVboy: 64-ra — rázomról — két kalandjátékszerkesztő lement: a GAC (GRAPHIC ADVENTURE CREATOR) és a INCANTIVA-tól és az ADVENTURE BUILDING SYSTEM az Alpha Omega-tól. Ezeket ismerem, 87-es stúffok — bár lehet, hogy ezeknél már van újabb. Hol szerazheted meg, akár pénztért is? Beszerzési címként a C-64-klubokat ajánlom: mivel pesti vagy biztos ismeres egy-néhányat — valamelyikben biztos megtalálod elfekvőben az egyiket. Más: az a választ kázhaz kapod, a havi megjelenéssel kapcsolatos kérdésed tárgyátalanra vált: már havonta jelennek meg. A BOSSZÚ-val kapcsolatban: jelentkezett a szerzője, Rákai István és felajánlotta a leírást. Mi csak a hozzájárulását kérjük a közléshez, mert a leírás már megvan. Melyet megjött a közléssel kapcsolatos pozitív válasza, lesz BOSSZÚ a CoV-ban. Váras... (Lapzártá előtt megjött a választ)

Pannonhalmi történet

Kedves (= Világ!)

Rendszeres olvasója vagyok lapjának, és az összes eddig megjelent számát megvan (1. azaz egy db), és már leírtam a következő száma-ra a pénzt (Ím, nem túl sűrű leletek az újságtérítés — CoVboy). Pannonhalmán, a Bencés Gimnáziumban tanulok, és ott rendszeresen nyútom az iskola számítógépét (2 C-64, sok VIDEOION TV-Computer). A számítógépek használatát engedélyhez kötötték, ami az es elején bárki megkaphat, viszont ahonnan ezt elvette hőnszerelt igazgatónk, az nem biztos, hogy abban a tanévben géphez ülhet (legalábbis nem jó, ha elkapják ezért Tanulásképpen leírom ide az engedélyt, amelynek néhány pontja valóban hasznosnak tekinthető íme.

Engedély _____ részére, az iskolai számítógépek használatára. Visszavonásig érvényes. Ezt az engedélyt a számítógép szobájában mindig magadnál kell tartanod. Mindig felkészülten ulj a gép mellé, határozott szándékkal!

Naplódha mindig előre írd meg, hogy mivel kívánsz foglalkozni!

Erkezésedkor a gép tüzetébe jegyzd be érkezésed idejét és a dátum után a nevedet! Mindig legyen veled egy csomag trófal!

Így géppel egyszerre csak egy ember dolgozhat, úgy, hogy másokat ne zavarjon!

A gépek a számítástechnika tanítását szolgálják. Ezért idos minden max. tevékenység. Szigorúan tilos játékprogramok futtatása. Félre, itali tilos bevenni!

ANONYMUS, PANNONHALMA

CoVboy: Hát az igazán nagyszerű — ehhez az engedélyhez hasonlót manapság már csak a Román Párt arócsövében, az "Előre" c. sajtóorganumban lehet olvasni: "Holgyeim és uraim! Még a beállítás is be van tiltva, a tilos is tilos!" (Bár némi humánus lehet abban, ha valakit előszának egy TV-Computer-től...). Persze a baj úgy tűnik nem olyan nagy, mert küldtél néhány TRANTOR-kódot is, amit megköszönünk. A nevedet természetesen nem írtam le, nehogy valamelyik "hőnszerelt" bácsi retorzióval éljen...

Más tollával ékeskedve

Tisztelt Szerkesztőseg!

A "Commodore Világ" lelkes olvasója (Jaj! — CoVboy) vagyok. Az újságban olvastam, hogy szívesen fogadnak körülhető anyagot is. Ezért küldöm a "Maniac Mansion" c. játék részletes ismertetőjét C-64-re. Remélem sok hasznát veszik tartsaim, hisz nem is régi játék jatek 1987 októberében jelen meg.

UDYARHELYI GÁBOR, SZEGED

CoVboy: valóban szívesen fogadunk körülhető anyagot is, de NEM azt, ami már máshol megjelent. Társaid már tányleg sok hasznát vehették, mert amit küldtél, az az 1001/4 című LSI-stúff melléklete. Két hét múlva jött az újabb leveled:

T Szerkesztőseg!

Úrdeklődni szeretnék olyan programok után, melynek segítségével Spectrum programot lehet átírni C-64-re (Átírtad te magad, mert ilyen program nincs. Van viszont Spectrum-emulátor, emelyle a Spectrum BASIC-programok 50-60%-a futtatható C-64-en — CoVboy). Amiga gépről is szeretnék ilyen programot (Ígen nagy marhaságot kérsz! — CoVboy). Az általam küldött "Maniac Mansion" című program leírását még nem fedeztem fel a CoV hasábjain.

(Egyrészt azért, mert csak 2 hete küldtél és a CoV nem napilap, másrészt meg nem akarjuk, hogy az LSI egy szép sajtóperet akasszon a nyakunkba — CoVboy). Szerintem a kazettaküldő szolgálat keretében meg kellene adni, hogy hány fordulat hosszuk és az arukak egyenként (...valamint mindegyikhez mellékelni egy teljes leírást, tárkapot, orokéletpoka-ot, stb., nem? — CoVboy). Ugyanakkor a kazetták fordulatkapacitásuk és az arukak lehetnéne választani a programokat (Mi van??? — CoVboy). Így mindenki saját kasszája alapján rendelgein a programokat, nem pedig egyegára szerint. Ezt lemezre is megoldható lenne és a programok így aruk szerint is lehetnéne kategorizálni.

U.i. Kettő programot szeretnék megszerezni az egyik JUAN OF ARC a másik CHAOS. De sajnos neni C-64-re íródik, hová írhatunk progmok beszerezése ügyében C-64-re.

CoVboy: második leveled roppant szórakoztató volt — egy külön aventura volt kibogarézni a magyar nyelv által ismeretlen nyelvi fordulatokból, hogy mit is akar az tulajdonképpen. Nem teljesen sikerült. A kazettaküldő szolgálattal kapcsolatban (egyébként a CoV-nak semmi klna nincs hozzájuk, csak hirdetési lehetőséget kapnak): 1. az ár szerint nem lehet kategorizálni a programokat, ugyanis te nem a programokért fizatsz, hanem a kazetta árért, az extra postal díjért (+ÁFA) és azért a munkáért, hogy levaszik, elküldik nekad, stb. 2. Ez nem kívánságműsor, hanem egy lehetőség azoknak, akiknek a környékén nincsen C-64-klub. Tudod mi lenne a kazettásoknál, ha ilyen felhatalmokkal lehetné rendelni? Bolondokháza! Az utóiratodban leírt kérdés is nagyon almas: nem C-64-ra íródik, honnan lehet beszerezni C-64-ra. Hááá... nem is tudom. Mindenestre írd a FIDESZ-nak, az MDF-nak, Leninnek, Sztálinnak, Georga Bush-nak, az angol királynőnek, Garfield-nak, Donald kacának és E.T.-nak — valamelyik csak átírja nekad... Csakbályságot sajnos nem ajánlhatom, mert én egy kicsit köpzetlenségnek tartom magam ehhez.

Segítő kéz

Kedves CoVboy!

Olvastam a levelezési rovatodat (azt hiszem Bíró Ádám, sárospataki olvasónk CoV 2.1-ben lévő levelére gondolt — CoVboy), s néhány POKÉ-val szeretnék kisegíteni. MIKÉ? POKÉ? 7052,0 (örökélet), POKÉ 7011,96 (vérhetetlenség) SYN 2064 GREEN BERÉT. Jobb minőségű programokat itt megkérdezi, hogy kell-e örökélet (nem a "jobb minőségű", hanem az egyik leírt verzió! — CoVboy).

DRUID Nem tudom az örökéletet, viszont RESET majd POKÉ 35097,0 (végtelen energia), POKÉ 35122,0 (végtelen lovadék) EAGLES NEPT NA MINDENT ÉN SEM TUDJATOK.

PETRÁNYI GÁBOR, BUDAÖRS

CoVboy: Koszi a nevében is. Bízom benne és nem néztem meg, hogy működnek-e. Mivel nem írtál pontos címet a kérdéseidre itt válaszolok: a LAST NINJA 2.4 nem fogjuk leközölni még egyszer (már egyszer lement az SpV, 17-ben a C-64-es verzió is). A régebbi kollekciók ügyében: majd szölk a kazettásoknak, hogy egyszer gyűjtse össze és közöljék ta az összeaset.

Kritika (alap nélkül...)

Castell Company

Névet örökesnek találom, a humora is jó, de talán túlzás úgy leegyezni a jóhízemű olvasókat! Igyuk egybeként tetszik, bár a 2. számban kissé lejjebb vették a színvonalat. Több játék ismertetése kellene és ne olyan hosszún!

Továbbá hogy kell írni a Zak nevét. Hat az
tuli, hogy nem így. Zak McKracken. Jó, jó
maguk is emberek. Biztosan többet tudnak
nálam, de Schmelzer Balazst úgy issegett...

Itt következik tulajdonképpeni kérésem: kérem a BARD'S TALE I-II-III és BARD'S TALE: jellegű játékokat. Bár tudom, hogy egyedi igényeket nem tudnak kielégíteni, én mégis hátkozdom segítségüket kérni.

12212 from soraimat Goodbye!

GYULAI JÓZSEF, SAROSPATAK

Colboy: 1. az első levelezési rovatban megírtam, hogy nyelvem egy kissé csipős, de azért sőtörődés ne assák. Ha Balázs azt a dolgot sőtörőnek vette volna, és nem a humoros oldaláról szemléli, akkor vette volna a tollat és megírja, hogy bunkó vagyok. Mivel azidám ilyen nem történt, úgy vélem, hogy nem gorombaságnak vette a választ – tehát SEMMI SZUKÉSÉ SINCSEN és te fogadattan prókörtösgödre... (Egyébként én és Balázs olvasnánk ezt, akkor HJ.Fekete László, budapesti olvasónk üzeni neki, hogy az Arnika DOS 1.3 utasításai a Mikrovilág szert. 27-től megjelent számaiban megtalálhatók).

2. A 2. szám színvonalának a megítélése rászedről kissé szubjektív: "Több játéklá-
rás kéne és ne olyan hosszán" – a CoV,
mint e neve is mutatja, nem C-64-játék-
magazin, hanem egy havonta megjelenő
átfogó kép (vagy legalábbis azt szeret-
nénk, ha átfogó lenne) a Commodore-gé-
pek világáról. A játéklárasok azért hoz-
szúnk, mert nemcsak az alaposságra, ha-
nem az olvasmányosságra is törekszünk!
Egyébként is – amit példának tehetünk!
(NEWZEALAND STORY, INDIY 3), nem
"játékláras", hanem játéklámentő.

3. A Zak nevét tényleg nem úgy kell írni, ahogy te írod. Egyébként vettem e bator-ságot és végignéztam a CoV eddigi számait: MINDENÜTT úgy van írva, hogy Zak McKracken. Ha szedinted ez sem helyes, akkor kutatásaid eredményét lezsal szivas tudatni e Lucasfilm Ltd.-vel – ugyanis ők is így írják. Megjegyzem, nem talr dolog egy ilyen betűhibával előállni (különösen, ha az nem is létezik): egy CoV-ban ugyanis 200-250 ezer karakter található, míg egy leveleiben kb. ezer. Nem tudom, érkeled-e az arányokat?! (Figyelembe véve azt is, hogy e leveledben is 5 db (megszámoltam!) betűhiba található.)

4. Természetesen szívesen segítők kérésekben, kérdésekben (asztalig egyenlőben is), de nem írtad meg, hogy ez a segítség a BARD'S TALE-szerű játékoknál miben álljon: írjam meg milyen D&D-játékok jelentek meg idáig? Válogassam ki a kezeltaklódó szolgálat stuffjából, hogy melyek ezek? Asztalig küldjem el, ami megvan? Vagy mi a csóde?! Egyébként az elköszönésed szellemes...

Még egy kis BATMAN

Tisztelt Szerkesztőség!

Amitkor a kezembe került a CoV J száma, megállapítottam róla, hogy isteni újság (Óóóóóó! – CoVboy). CoVboy említette a 2. számban, hogy ez egy magánkiadás – ah-

haz képest túl jó, hogy azt higgyem róla, hogy nem ISI kiadás (Ezzel mit akaraz mondani?) – Cowboy) Nekem C-64-em van, és örülök, hogy a legtöbb leírást erre a gépre közlök. Ennek ellenére sajnálom azokat, akik Plus 4-csel vagy C16-ossal, esetleg C128-ssal rendelkeznék, ugyanis ezekre a gépekre közül a legkevésbé ismertető Szeretném felhívni a 1.75 figyelmet, hogy nemcsak C-64-esek és Amigák léteznek! Más. Olvastam a 2. kötetben, hogy a Batman című program IKARI (TRI-DOS) változata a játékautomatánál kifogy, ha nyerünk. Én megrendeltem a C151-es kollekciót – és jедien tapasztaltam, hogy a BATMAN II/B azonos azzal a játékkal, amit a leírásban elemeztek és veszélyesnek tartottak mr. TRI-DOS "cracked game"-et. Ugyanis pont azt a verziót küldték el, amit IKARI TRI-DOS tort fel! (Tájan azért van ez így, mert a kezeztások töltnek vették fel a BATMAN-akat... – Cowboy) Ezzel azt szeretném kifejezésre juttatni, hogy ha egyszer egy játék "veszélyesnek" ítélnék, akkor lehetőleg ne azt küldjék el a "Batman-re szomszéd közönségnek" (ideért a 2. számból) Azonkívül szeretném, ha pontosabban elemének a játékprogramokat. A JOKI-R-nél amint elértem a FAPAPUCS-ot, rögtön rajoltam, mire közölget lassítja a sár Denevérembert! Ahogy keringtem JOKI-R cirkuszában, egyszer csak észrevettem, hogy nem találom a térképen azt a helyet, ahol vagyok. Uj tárgy akadt a Bőreger keze közé egy elefánt, melynek ugyanaz a szerepe, mint a kézigrajtátnak és a törnek egy darabig denevérfarmák villóznak a parancsmenu felett, és nem történik semmi (Hát ez azt Mit írunk volna rólok, ha "nem történik semmi" – Cowboy) Egy szó mint száz jobban is ellenőrizhetik volna a leírást!

Haz levelet megjelentetné az újságban, kérem, írják ki a címetet is (azon ne muljék... – CoVboy), erre várom válaszátársaim kritikáit:

KARACSONYI SANDOR Budapest,
Mérnök u 37/a 1119

Colboy: Te vagy mazochista vagy, vagy pedig Aangal Szent Ferenc laszármaszotja: 64-esed van és mégis azt kéred, hogy gondolkunk a más gépek tulajdonosaira is? Gratulállok. Önzetlenségedet díjazom – ritkaságazsamba megy ilyen körű. Megjegyzem, a tartalmat eszerint állítottuk össze, hogy hány gép van az országban az egyes típusokból, azaz milyen megosztású olvasótáborra számíthatunk. Ez alól – valóban – kivétel az Amige: azt viszont szeretnénk minél jobban bevezetni a közudatba, mert ha valaki egy Amigit lát működni, az biztos, hogy azonnal beleszerel! A C128-re hívekközi nem volt okos dolog. Van 64-es üzemmódja is (tehát mind a C-64 láirés jó hozzá!), valamint nem készülnek direkt 128-as játékok rá. Majdnem ugyanaz a helyzet PLUS4/C-16 páros esetében is: egy csomó átírdés van. BATMAN-nal kapcsolatban: he már idénél nekem a 2. számból, akkor idénél volna magadnak is a nyerőautómattal kapcsolatban: "A feladat enélkül is teljesíthető". A további tárgyakkal kapcsolatos grandiózus feltedzésekhez gratulállok – semmi közülük a sikeres teljesítéshez és -%ot sem kap-e játékos a használatukért. Azt kérd, hogy közöljem-e címetet: ez megtörtént – bár nem tudom, hogy milyen "kultúrákra" számítasz. Mindenes, ítélem azért kapaz egyet: e leveleket olvasva arra következtettek, hogy – idő-

Isendben! — e következők történetek veled. Megvetted a Cov 2. számát és láttad benne a BATMAN-térlejt; mivel nem volt meg, megrendetted e C51-es kollekciót a kezeltésüköktől, akik a CoV-ban hirdettek; nekik láttál játékszani vele e CoV-ban megjelent leírás és e térkép alapján; végigjárt szottad; most pedig levelet írsz, amelyben letolod bennünket ("Jobban is ellenőrizhetők volna e leírások"), mert láttál pár tárgyat, amelyekről azt írtuk, hogy nem tudjuk mit csinálnak (mert hogy nem csinálnak semmit közük e sikeres teljesítéshez!) és e C51-en e TRI-DOS-verzió van, emellyel kapcsolatban e CoV megírta, hogy nem kell játékszani e nyercőgéppel! Nem az a célja egy leírásnak, hogy annak alapján végig lehessen játszani egy játékot?! Nem e CoV-ban megjelent leírás és térkép alapján játszottad végig?! Ha igen, akkor mondd ki megadnak te e kritikát...

Üzleti ajánlat

Instell Copper¹

Grommel vettem kézbe a CoV 1 számát. Igaz nem vagyok már tini (32 éves vagyok). De ha gép közelébe kerülök én is zivreszen jártam. Tulajdon képpen azért sagadiam tollat (ill. írógépét), mert az újság "Bejelentkezés" rovatában olvastam olyan dolgokról, hogy ezt és ezt nem tudjuk teljesíteni létszámbírási miatt. Önök azt írták az újságban, hogy olyat ne kerengnek, mint küldjék el az ilyen és ilyen terkepét vagy leírását. Én ebben tudnék segíteni azzal, hogy ezeket le tudnám másolni és elküldeni. Igaz ehhez az Önök segítségével kell, mert nekem ilyenek nincsenek. Ha Önöknek tetatik az ötlet, akkor a megbeszélés érdekében, akár be is mehetnék Önökhöz, és az anyagi dolgokat is megbeszélhetnénk. Addig is jó munkát és sok sikert kívánok.

IVAN ZOLTAN, DUNAHRASZTI

CoVboy: A talajmentett segítséget köszönjük – de nem tudunk mit kezdeni vele. Nem azért írtuk azt, hogy ne kérjenek tőlünk ilyen meg olyan lairásokat meg térfépeket, mert nekünk jól esik, hogy mi ülünk rajtuk, hanem azért, mert NEKÜNK SINCSENEKI! Ami van, az úgyis megjelenik előbb-utóbb a CoV-ban. Egyébként nem értem, hogy mitől a "anyagilagokról" van szó.

+ 2 válasz

BARANYAI ATTILA, EGER

CoVboy: A következő számban lesz FOOTBALLER OF THE YEAR azután pedig A-07 (legalábbis így tervezzük). A MERCENARY 2-vel még nem vergődtünk zöld égis. Kösz a dicsőretet – lgyek-szünk...

HAINTZ ISTVÁN, BUDAPEST

CoVoy: a térképlapos kérdésre a választ megtalálható a CoV 3. levelezésében. USAGI-val kapcsolatban: van igazság abban, amit írsz, de csak az egyik feltétl verzióánál – és ha másik van meg, vagy a gyári?! A fényviszonyt nem közöljük még egyszer – ne elég képzett vagy, te is látathatsz. AIRBORNE RANGER-t közi, de nem kérjük – így is anyagtorlóda van. A GREAT ESCAPE tételek C-64-on, a Kazet-takardó Szolgálatánál a C126-on van.

Viszlát a jövő hónapban!

ESE A ?LOAD ERROR-ról

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy királyfi, akir minden idejét az apja kastélya mellett elvárta. Erőben tartotta. Egy szép napon az erdőben kóborolva különös dolog adatai az útjába egy nagy szőcs dobó. Egyedül nem ment kinyitni (fi tudhatja mitől elakadt az út), hanem a dobót a kastélya kapujához vitte és hanyatt-nomok rohanat haza vele a palotába itt hangos kistassal kúrorgatta össze az udvari népeket, hogy jöjjenek tüstént, mert ő fi király a legjelentősebb és leggyorsabban harcos megállapítás. Szerdén Galtt Erre már előkészítve az udvari magusok is akik ugyan abban meggyőzték, hogy ez nem a Szent Galtt de abban már nem jutottak előre, hogy kicsoda is valójában. Óvatosan kibontották tenál a dobót, s amikor az kinyit, hatalmas csend telepedett az összegyűlt sokaságra. Elsőként egy nagyobb dobó került elő, oldalán ismeretlen erőt varázsszavakkal **C64 PERSONAL**

COMPUTER majd egy kisebb dobó, amelyen ugyancsak — számítás ismeretlen hieroglifáival láttak. **DATASETTE** Össze is volt rogtan a Bőcsék Tanácsa, akik hónapokig törték a lejtüket, mik lehetnek azok a furcsa dolgok, amelyek a dobókból előkerültek. Eredményre azonban nem jutottak. Megkeresték hát némi utalgatásért a rut bősorokányi, aki egy rozoga viszában lakod az erdő szelén és jóvendőséért volt híres. Az idős nagy megdörzsölt kistálygomblyel és felfűzött tüstént kevergette egyre tisztábban látna e megoldást a Nagy Kérdés. "Semmi az egész kispálm", szökött lenni a hangulatban a Bőcsékhez. "Fél kell találni az elektromosságot, a televíziót és még sok más mindent, hogy szóra bűnhessék ezt az ismeretlen válmait". A Bőcsék hallgattak a jósóknak és hazamentek hazáikba, ahol varázslatokkal kezdtek szűkebb körbejárni. 50 évi keserves kutyavásztással végre megtalálták az

elektromosságot és a televíziót (sőt, a sok minden magis is). A Bőcsék bősége a Megabócsák mindan zsinat a helyére dugott és eljött a Nagy Pillanat. Bőcsécskák azt is ismeretlen válmait. Arra hamar rájöttek, hogy a televíziót a 36-os csatormára kell hangolni, ám amikor a bejelentkező képernyőt meglátták, tanácsalánál összenéztek. Az előtt 50 év alatt gondosan áttanulmányozták a különböző válmait mellől talált kis tüstént (a televízió egész jól beszéltek angolul), amelyből arra a következtetésre jutottak, hogy ebbe a **DATASETTE** nevű dobozba valami "kazeta"-nak nevezett varázslatot kell betenni, amelyről meg egy ennél is hatalmasabb varázslatot egy ún "program"-ot tudnak tottani a nagyobb ládába. A kis füzetből látták meg azt is, hogy

lehetik valami **FLOPPY DRIVE** nevű varázslat is, de ennek megismerése már meghaladta képességeiket — így tehát maradtak a **DATASETTE** néi itt persze megállt a tudományuk, merőven bámultak a televízió képernyőjét. Eltek 1-2 év és újabb csoda történt, amelyet a krónikások a későbbiekben ismét intő jelenek definiáltak. Ötörcsár volt a palota mellett alakulóterem, ahogy az már szokás volt szűkös korunka, itt a

piros fűd a piros és egyeből elengedhetetlen kellék. A nagy levaradásban Megabőcséknek — akik változatlanul nem hagyott nyugodni a megoldatlan kérdés — megakadt a szeme egy sudár fiún. Pontosabban az őt kezében tartott újság felírtá lel ez erőteljesítés. Ezen ugyanis halaszal pontosan ugyanazt az — eddig másod nem látott — szöveget vélte lefedezni, amit a megdörzsölt varázslat **COMMODORE** Ugy rohanat oda mintha puskából lötték volna ki. A sudár fiú viszont nem volt hajlandó kiadni a kezéből a fiokázatos újságot, amelyen a zaklatott Megabőcsék a **COMMODORE VILÁG** leíratot bogarászta ki. Angol anyanyelvvel leltitve nem lett okosabb, ám annyit sikerült megfigyelnie, hogy 49 bronz talieret vehet ilyen a körhinta mögötti ariszt (puft

alól). Több se kellett neki. Szerencsére az utolsó még sikerült megzsebreznie (örömben ott is hagyta az újságot). Este amek összeült a Bőcsék Tanácsa és sikerült az egyik oldalán az őt legottá keresett varázslat nevét találni.

"Programkudó szolgálat". A kőbőcsék irrományból sikerült annyit kismozniuk, hogy polom 300 bronz talier ellenében ok is hozzájárulhatna vágyaik teljesítéséhez. Össze is dobák a 300 bronz talier és tekintettel arra, hogy fogalmuk sem volt miről is van szó — megjöttök hát a varázslatok listáján a 01. eljelenet és elűdtek a megadott címre a pénz is (az utólag meg nem ismertek az utamvétel' nevű varázslatot, amelyet később egy Posta nevű magus talált fel). Telt múlt az idő. Lehullottak a fáról a levelek

mind leestek a hó is. Már már tavaszodott amikor Teknőc Ernő bekopogott a cédulával. Kuldemenye érkezett Megabőcséknek. Alveheld 300 bronz talierért. Az udvari boldog al is vette rogyást. Vörösödött is bizony Megabőcsék leje amikor megküdta, hogy kelszer tüzeltet a kuldemenyét. No nem baj — ismét összeült a Bőcsék Tanácsa és a füzetben olvasott instrukciók alapján megpróbálták beolteni a programnak nevezett varázslatot egy **LOAD** nevű varázslat segítségével. Többször próbálkoztak, de elcsúszott a kuldemenyét. Ezen ismét elvonultak, hogy tanácsot kérjenek az egyre idősebbnek látszó bősorokányól. Az ismét megdörzsölt a gömblyöt majd hosszas topirangos után közölte Megabőcsékkel, hogy a programot csak egy másik program az ún **TURBO** betöltése után alkalmazhatók. Volt ám csodalkozás, bár mióta az a

doboz előkerült, a királyságban már semmin nem csodálkoztak. Kuldtek is a kuldemenyét, az mindentele azzal, hogy vissza ne merjenek térni addig, amíg nem aszerint **TURBO** l. Persze a mesek jó szokása szerint itt is a legutóbbi ari-erő, legkésőbb kénygyelluro horta el a hón ahított **TURBO**-t. Ismét egybegyűlt a bősék csapata, akik már nagyon tájékozottak voltak magukat, ezért felvették a

Commodore Club nevűt. Próbálkoztak próbálkoztak, az egész eszték átírásztották, de az eredmény mindig ugyanaz volt: a képernyőn megjelent egy felirat: **?LOAD ERROR**. Megabócsák megindultak kezdett ideges lenni, vörösödött, csapkodott, rúg

leharabodott levelet, itezett a garficsoknak, akik így nagyon arattak. Azt meg lenyelték, hogy 300 helyett 600 talier tüzeltet, de ezen a kazenán mindössze csak egy **?LOAD ERROR** nevű program található. Ismét telt-múlt az idő. Közben a panaszos válmányt bosszúból eljuttatta a királyság magazinához az Esti Hírszolgálat. Amelyben nagy betűvel állt a hír: "Bezárult a kor a porul járt megrendelő körü". Nehány nappal később megjelent a felmértő levelet, amelyből a bősék sokkal okosabbak lettek. A szakban lévő **DATASETTE** leje ott áll, ahol éppen áll, leggyakrabban a német DIN szabvány szerint (ez azért a bőséknek nem volt elég világos). Azt viszont megértették, hogy a **DATASETTE** lejolláló csatlakozat egy kisméretű csatlakozóval el lehet távolítani picit balra vagy jobbra. El is rohanat egy oráshoz, aki készségesen tájékoztatta segítségét, kőcsónadta hón szerelt

csatlakozóját. Megabócsák lenyomta a **PLAY** gombot, majd egy picit elforrt jobbra/balra a csatlakon. Ennek eredményeképpen semmit nem volt hajlandó a képernyőre kúrn a **COMMODORE**. Ezen a másik irányban próbálkoztak. Kis állást követően megjelent a következő **FOUND X775%77F**. Azt tudták, hogy a programnak nem ltkosítással készültnek ezért próbálkoztak tovább. Ismét két kisebb állás eredményeképpen már megjelent a következő **BATMAN HTL**. Feszült légkörrel voltak egy két percet de megint csak a **?LOAD ERROR** jelent meg. Tekertek tehát tovább, s lám lám a következő próbálkozás sikerrel jött a betöltés a **READY** felírtal megjelenséssel fejeződött be. Ki is autak **RUN** és csodák csodái a program berindult. Ennek hallatán a király leülethet országba szolo unnepeget nagy nagy lakomát rendezett, kezeben ezúttal nem jógat, hanem csatlakozót tartott, s a címerében is lecsérlette a kardot egy csatlakozóra (az persze nem jutott észbe, hogy kőszönetét fejezze ki egy levelelben a "kődöcsés" információért, ami persze csak neki volt az).

A bősék egyikeként még sok-sok gondolkodtak azon, mi lehet az a **HTL** a program neve mellett, de az már egy más történet.

MIT TALÁLUNK A SPECTRUM VILÁG EDDIG MEGJELENT SZÁMAIBAN?

ACADEMY - SpV 5/9 (L), ALIENS - SpV 15/mell. (T), AMAUROTE - SpV 21/17 (L), ANTIRIAD - SpV 13/13 (LT), ASTERIX - SpV 3/7 (LT), ATHENA - SpV 19/mell. (T), BATMAN - SpV 1/11 (LT), BEACH HEAD - SpV 12/16 (L), BEYOND THE ICE PALACE - SpV 17/5 (L,T), BRAINSTORM - SpV 18/mell. (T), SpV 20/mell. (T), BRUCE LEE - SpV 9/16 (T), BUGGY BOY - SpV 19/17 (L), CAULDRON II - SpV 5/B2 (LT), CHAOS - SpV 17/10 (L), CODENAME MAT - SpV 12/5 (L), COLOSSUS 4.0 CHESS - SpV 10/6 (L), THE CURSE OF SHERWOOD - SpV 13/3 (LT), CYBERNOID - SpV 16/mell. (T), CYCLONE - SpV 17/16 (L), DAN DARE - SpV 21/6 (T), THE DAMBUSTERS - SpV 3/11, SpV 6/32 (L), DAN DARE II - SpV 13/4 (L), 15/mell. (T), DEATH WISH 3 - SpV 11/4 (T), SpV 19/6 (L), DELTA WING - SpV 10/5 (LT), DEVIANTS - SpV 19/mell. (T), DIZZY - SpV 13/5 (LT), DOUBLE TAKE - SpV 10/4 (T), DRILLER - SpV 17/16 (L), DUN DARACH - SpV 14/10 (LT), ELITE - SpV 11/5 (L), ENDURANCE - SpV 16/12 (L), EQUINOX - SpV 7/9 (LT), EXOLON - SpV 15/16 (LT), FERNANDEZ MUST DIE - SpV 21/3 (L), FEUD - SpV 3/29 (L), FIST II - SpV 5/3 (T), FLINTSTONES 2 - SpV 15/4 (L), FOOTBALL MANAGER - SpV 17/9 (L), FREDDY HARDEST - SpV 16/13 (L), SpV 17/mell. (T), GARFIELD - SpV 14/5 (LT), THE GREAT ESCAPE - SpV 4/4 (LT), GUNFRIGHT - SpV 5/3 (T), 5/5 (L), HEARTLAND - SpV 14/mell. (T), HEATHROW RADAR - SpV 13/16 (L), HEAVY ON THE MAGIC! - SpV 21/8 (L), SpV 21/mell. (T), HIGHWAY ENCOUNTER - SpV 10/16 (T), HOLIDAY IN SUMARIA - SpV 20/mell. (T), HOW TO BE A COMPLETE BASTARD - SpV 19/8 (L), SpV 20/5 (L), SpV 19/mell. (T), HUNDRA - SpV 20/mell. (T), HYDROFOOL - SpV 6/3 (T), THE ICE TEMPLE - SpV 15/mell. (T), JACK CHARLTON'S MATCH FISHING - SpV 16/14 (L), JACK THE NIPPER - SpV 2/6 (L), JOE BLADE - SpV 19/mell. (T), KIDNAP - SpV 19/mell. (T), KNIGHTMARE - SpV 20/10 (L), SpV 20/mell. (T), KNIGHT TYME - SpV 10/7 (LT), KING'S KEEP - SpV 11/3 (L), THE LAST NINJA II - SpV 14/mell. (T), SpV 17/7 (L), SpV 17/mell. (T), 15/32 (L), LEGIONS OF DEATH - SpV 16/5 (L), MARSPORT - SpV 15/8 (LT), MATCH DAY II - SpV 15/16 (L), MEGABUCKS - SpV 10/3 (L), MERCENARY - SpV 18/18 (L), SpV 18/mell. (T), MERCENARY 2 - SpV 20/16 (L), SpV 20/17 (T), MIAMI VICE - SpV 5/4 (T), MOLECULE MAN - SpV 5/4 (T), MOVIE - SpV 19/mell. (T), NAVY MOVES - SpV 20/4 (L), NETHERWORLD - SpV 21/2 (L), NINJA - SpV 5/4 (T), NINJA SCOOTER SIMULATOR - SpV 20/mell. (T), NODES OF YESOD - SpV 8/16 (T), NORTHSTAR - SpV 14/3 (LT), OLLIE & LISSA - SpV 18/7 (L), PANZADROME - SpV 15/mell. (T), 16/11 (L), PAWS - SpV 14/mell. (T), PEGASUS BRIDGE - SpV 20/mell. (T), PENTAGRAM - SpV 18/mell. (T), PSI CHESS - SpV 13/11 (L), PYJAMARAMA - SpV 1/5 (LT), RALLYE DRIVER - SpV 7/3 (T), RANARAMA - SpV 17/mell. (T), RASTAN - SpV 14/16 (LT), RENEGADE - SpV 16/9 (L), RESCUE - SpV 11/3 (T), ROBIN OF THE WOOD - SpV 7/4 (LT), R-TYPE - SpV 21/5 (L), SpV 21/mell. (T), THE RUNNING MAN - SpV 20/9 (L), SABOTEUR II - SpV 9/3, 13/32 (LT), SABRE WOLF - SpV 12/3 (T) SpV 17/6 (L), SCOOBY DOO - SpV 6/5 (LT), SIDEWALK - SpV 18/4 (L), SILENT SERVICE - SpV 4/10 (L), SIR FRED - SpV 6/4 (T), 6/9 (L), SOLDIER OF FORTUNE - SpV 21/2 (L), SORCERY - SpV 16/mell. (T), SpV 21/16 (L), SpV 21/mell. (T), SPELLBOUND - SpV 9/7, SpV 13/32 (LT), STALINGRAD - SpV 20/3 (L), STARION - SpV 7/12, SpV 8/22, SpV 9/19, SpV 10/14, SpV 11/12, SpV 12/13, SpV 13/12, SpV 14/32, SpV 15/3, SpV 16/4, SpV 17/4, SpV 18/3 (L), STAR RAIDERS II - SpV 5/7, 8/32 (L), STAR TREK - SpV 18/9 (L), STEVE DAVIS SNOOKER - SpV 14/17 (L), STONKERS - SpV 10/4 (T), STORMBRINGER - SpV 11/8 (LT), STORMLORD - SpV 20/2 (L), SUBMARINER - SpV 20/mell. (T), SUPERBOWL - SpV 2/10 (L), SUPER HERO - SpV 18/mell. (T), SUPER TROLLEY - SpV 14/mell. (T), SWEEVO'S WORLD - SpV 16/mell. (T), TAI PAN - SpV 7/13 (T), TANK COMMAND - SpV 19/16 (L), 19/mell. (T), TARGET RENEGADE - SpV 14/9 (L), TARZAN - SpV 16/mell. (T), TERRAMEX - SpV 10/3 (T), THING - SpV 14/8 (L), TIR NA NOG - SpV 8/13, SpV 11/32 (LT), TOMAHAWK - SpV 16/16 (L), TOP GUN - SpV 10/5 (L), THE TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY - SpV 19/3 (L), TRANSMUTER - SpV 5/3 (T), TRANTOR - SpV 15/mell. (T), TURMOIL - SpV 11/13 (L), UNIVERSAL HERO - SpV 12/9 (L), URBAN UPSTART - SpV 17/6 (L,T), URIDIUM - SpV 5/4 (T), VULCAN - SpV 18/10 (L), SpV 18/mell. (T), WIZARD'S LAIR - SpV 17/17 (L) SpV 17/mell. (T), WRIGGLER - SpV 16/mell. (T), ZORRO - SpV 14/8 (L).

Sok-sok CoV olvasó kívánságára most közreadjuk azt a listát, amely betűrendbe szedve tartalmazza, hogy az eddig megjelent SPECTRUM VILÁG c. kiadványokban milyen játékleírások, és térképek találhatók. A listában a '/' jel előttől szám a Spectrum Világ számára utal, a '/' utáni szám pedig azt jelzi, hogy a keresett leírás vagy térkép ez adott Spectrum Világ-on belül melyik oldalon található. A 'mell.' jelzés a térképmellékletre vonatkozik. Nézzünk egy példát: valaki szeretné megnézni, hogy a SCOOBY DOO-ról jelent-e meg valamilyen információ a SpV számban. A lista szerint igen, mégpedig a 6. számban, ez 5. oldalon kezdődik, mellette a jelzés: (LT) arra utal, hogy itt leírást és térképet is találunk a játékhoz. (L) = leírás, (T) = térkép. Felvetődhet a kérdés: miért közöljük ezt a listát a Commodore Világ olvasóival. Nos, manapság a játékok zömét a legtöbb ismert géptípusra megírják, azaz a Spectrum Világ-ban megjelent Spectrum III. Enterprise leírások és térképek – apró eltérésektől (pl. játék irányítása) eltekintve – hasznos információk a Commodore tulajdonosok számára is. A régebbi SpV-ok megrendelési lehetőségéről már szoltunk az előző CoV ugyanezen oldalán.